

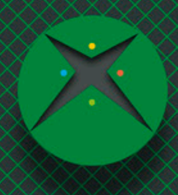
DESPEJANDO LA EQUIS

LA ALTERNATIVA MICROSOFT

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS
GEARS OF WAR
FORZA HORIZON 3
JADE EMPIRE
ORI AND THE BLIND FOREST
DEAD RISING





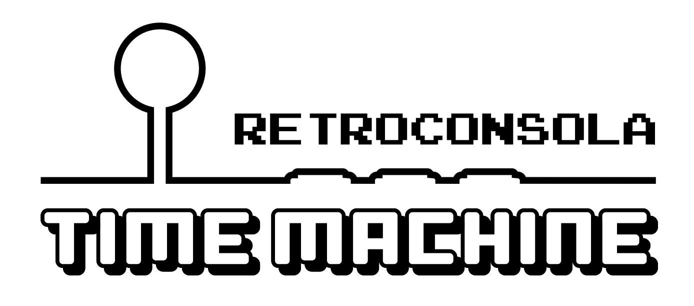




MAKE AMERICA INDIE AGAIN
LA DÉCADA HALO
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
FABLE & PETER MOLYNEUX
CUPHEAD: DON'T DEAL WITH THE DEVIL
BREAKDOWN









REVIVE TUS MEJORES MOMENTOS CON LOS JUEGOS QUE UNA VEZ TE HICIERON VIBRAR

+49 EMULADORES

Presentada en:

MADRID GAMING EXPERIENCE

CONECTALA DIRECTAMENTE A TU TV

Construida artesanalmente

con una RaspBerry - Pi 3B, permite jugar a **TODOS** aquellos **videojuegos** de recreativas, consolas o microordenadores clásicos a través de su software exclusivo que permite descargar miles de juegos.

AMIGA · AMSTRAD CPC · commodore · ATARI 2600 · ATARI ST · NINTENDO DS · Nintendo Entertainment System · PlayStation · MAME · NEO·GEO · GENESIS · PSP · KODI · SUPER NINTENDO · GAME GEAR · SEGA Master System

Retroconsola TIME MACHINE
Fabricada en madera natural lacada de hasta 10mm , cortada y grabada con láser

INCLUYE:
32gb microSD clase 10
Fuente de alimentación USB
Manual de usuario



PRECIOS IVA INCLUIDO. DOS AÑOS DE GARANTÍA

JOYSTICK PLAYER 2 DISPONIBLE



La caja de las mil caras

por Israel Fernández

La división lúdica de Microsoft nació mucho antes que Xbox. Cabe inaugurar nuestra publicación dedicado a este segmento con una sentencia semejante: Microsoft Game Studios debutó como productora en 2002, pero durante una década fue distribuidora de clásicos como 'Age of Empires', 'Monster Truck Madness' o experimentos menos afortunados tal que 'Deadly Tide' y 'Hover!', el *captura la bandera* diseñado al alimón con la propia Pixar.

La de Microsoft Studios es una historia de incomunicación, de mercadotecnia difusa y aliento desmadejado. Sus juegos promedian un ratio del 74%; muchos hoy clamamos que los juegos de siete son nuestros juegos de diez. Y la de Xbox es una familia con múltiples rostros. Tenemos al primo paleto que siempre te reconoce y te dice «cómo has crecido». Aunque calces treinta y siete años. Al cosmopolita viajado y pagado de sí mismo que no cambia de traje ni aunque se le raje del culo. Al abuelo cansino recordando cada día que el camión de la basura pasa a las 23:35. Y al adolescente emancipado con más ganas de hacerse oír que de tener algo que contar.

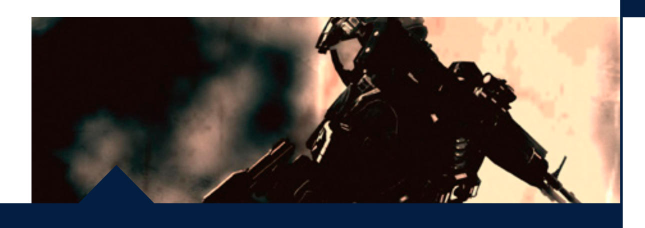
A lo largo de estas 154 páginas hemos intentado concentrar sus miradas, escuchado esa pluralidad vocal. Hemos aterrizado sobre las herramientas del XNA, bailado bajo cánticos de *teraflops* y husmeado entre foros de piratas informáticos que transformaron un ladrillo en mueble arcade —decía Charles Herold para New York Times que Xbox vendía «poder al peso» (más de 3 libras, 3,9 kg)—. Durante estos veinte años de historia hay hitos, por supuesto, del germinal juego en PC a los actuales modelos híbridos. Lo de Japón siempre fue un viaje de ida y vuelta y, mientras volábamos entre sus simuladores más icónicos, hemos recordado que 'Halo' y 'Gears' molan bastante. 'Jade Empire' y 'Forza Horizon 3' molan aún más.

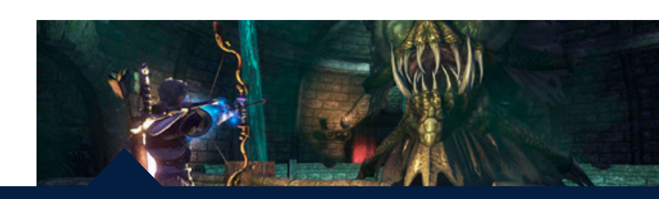
Y, en mitad de la vorágine, un tal Peter Molyneux, *voz autoral*, es hoy el eco de un ventrílocuo. Todos se han olvidado de él: en aquella foto de los BAFTA en 2011, junto a Schafer o Will Wright, se le echó de menos. Pero verde es también el color de la esperanza: el cuarto color también es ese cuarto poder en discordia. Su legado es uno casi invisible, torpedeado por anillos rojos de la muerte y opacado por un *branding* aséptico y frívolo. Pero, como todos los hogares, hasta en las familias peor avenidas, hay una historia que contar. Rica en matices para quien observe paciente y liberado de prejuicios. Esperamos que disfrutes de su lectura.

Por último, dos matices: como habrás podido advertir, en este último número se han llevado a cabo una serie de ajustes —internos y externos— que implican un pequeño cambio estético en nuestro enfoque editorial: al no tratarse de una publicación mensual, no tiene sentido marcar un sumario que no sea estrictamente centrado en nuestras temáticas. ¡Nuestras publicaciones ahora están menos sujetas al tiempo que nunca! Por esta razón, el peso ahora recae sobre el titular y subtitular. Un matiz de jerarquía que, en ningún caso, afecta a lo que hacemos. Seguimos siendo GameReport y seguimos apostando por las mejores calidades posibles en contenido y continente. Ahora sí, bienvenidos a nuestra resolución de la incógnita.

Contenidos

DICIEMBRE 2017









MANDO POMO-EJE
De sistema magnético (sin muelles) con 4 microrruptores. En caso de Improbable averia, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.

PULSADORES
4 Pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar mas de 10.000.000 de pulsaciones.

VARIEDAD DE MODELOS
Modelo USB, Modelo USB PRO, con turbo y punto de mira. Modelos Retro compatibles (conector DB-9), para ordenadores y consolas antiguas.













www.factoryarcade.com

GAMEREPORT

Contacto

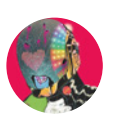
www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

La alternativa Microsoft: despejando la equis.
Depósito legal: M-34050-2017
ISBN: 978-84-947640-2-8

Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid (28003)
Primera edición: Diciembre 2017

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



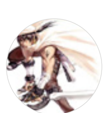
Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



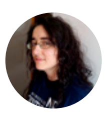
Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Redactora
@rokuso3, rokuso.com



Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



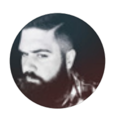
Pablo Gándara. Sociólogo. Profesor. Juntaletras. Seguero resentido. No necesariamente por este orden.
// Colaborador, Redactor
@Pablo_Gandara



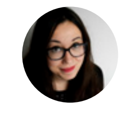
Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Colaborador, Redactor
@johnny_devv, nowandstudios.com



Fernando Conde. Friki irredento de la tecnología, consultor IT de innovación, sobrevivió a 10 años como productor de videojuegos con FX Interactive.
// Colaborador, Redactor
@fcondeg



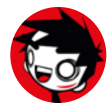
Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



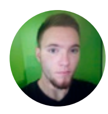
Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
lauracasaiz.es



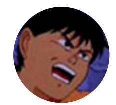
Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, cargocollective.com/mirsantos



Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Sergi Lapuerta. Ilustrador que ama a los monstruos, actualmente estudiando animación y arte digital.
// Colaborador, Ilustrador
@SergiTheDoor, behance.net/SergiTheDoor



Israel Mendieta. Blacksmith de oficio, CEO en Gamerah y peón en mi casa. Cada día juego mejor y escribo peor.
// Colaborador, La firma invitada
@harukiya

Cinco exclusivos rocambolescos que vivimos con Microsoft

por Victoria Belver

Microsoft daba un puñetazo en la mesa, trataba de hacerse un hueco a toda costa en un mercado completamente dominado por PlayStation. Más famosa actualmente por producir triples A o por su aportación a la masificación del fenómeno *indie*, hay una faceta que queda a menudo olvidada: en el legado de sus tres consolas se encuentra, en ocasiones, la cumbre de lo rocambolesco. ¿Resulta difícil de imaginar? Sólo hay que echar la vista atrás y mirar con lupa su catálogo, pues allí se encuentran verdaderas joyas de lo grotesco. Sólo Dios sabe cuánto las hemos disfrutado...



Steel Battalion (Capcom Production Studio 4 y Nude Maker, 2002)

Ah, Xbox... Paraíso de los juegos de *mechas*, al menos en Japón: quizá, el único género que allí funcionaba realmente en la primera consola de Microsoft. Bajo la producción de Capcom, Hifumi Kono llevó el concepto más allá: ¿por qué contentarse con simples juegos de *roboces* gigantes cuando él podía crear un simulador de pilotar uno, con un mando monstruoso de cuarenta botones, tres pedales, y dos *sticks*? Dicho y hecho, alguien pensó que podía ser una buena idea. Y por algún motivo lo consiguieron: Japón, la meca del *mecha*. Hoy en día, un objeto de coleccionista accesible para tan sólo unos pocos afortunados.

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Tecmo, 2003)

'Dead or Alive 3' fue un excelente juego de lucha, aunque eso de poner tantos datos de las chicas le hiciera perder credibilidad. De perdidos al río: Tecmo pensó que, para que no la tomaran en serio, mejor lanzarse a por todas. ¡Cuán equivocados estábamos al creer que era *creepy* saber las medidas de Kasumi! 'Xtreme Beach Voleyball' lo lleva todo un paso más allá: jugamos a voleibol en parejas y lo usamos como mecanismo para ganar dinero, pues en realidad se trata de un *date-sim* encubierto. Compramos regalos a nuestra compañera con el dinero que ganamos, y la observamos de forma acosadora, en secreto, mientras chapotea por el agua. En la secuela, ¡incluso se podían hacer fotos! ¿Inquietante? Siendo japonés, no hay para tanto.



Space Giraffe
(Llamasoft, 2007)

De la mano de Jeff Minter, se encuentra en él un *shoot 'em up* psicodélico y alocado, en la línea de 'Tempest 2000' o 'TxK' —aunque esto lo niegue el creador, para que Atari no le demande—, protagonizado por una girafa del espacio que dispara a lo largo de toda la pantalla, repleto de luces parpadeantes que causarían epilepsia hasta a un ciego, y una música electrónica, penetrante, que va taladrando el cerebro a base de mugidos de vacas y los balidos de la propia oveja de Jeff Minter. Y cuando un arcade tiene tanto caché aun con mugidos de fondo —o, quizá, a causa de ellos— es porque es realmente bueno. Así es 'Space Giraffe', y así se lo hemos contado.

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment
(Red Entertainment, 2003)

Recordamos el legado de 'Seaman' (Sega, 1999), el mítico simulador de vida con el que se inventó un concepto apenas explotado en los videojuegos: hacer que el jugador interactúe y tenga conversaciones directamente, a través de un micrófono, con el personaje del videojuego. 'N.U.D.E.' es exactamente eso, pero en vez de con un pez de cara humana, nos encontramos tutelando a una chica robot: recibimos *mails* sobre el estado del programa y necesita que juguemos cada día, cual Tamagochi glorificado, para que el aprendizaje se lleve de la forma correcta, usando el reloj interno de nuestra consola como referencia. Desgraciadamente se quedó en Japón, e incluso de importación es un artículo excesivamente caro dada su rareza.



Metal Wolf Chaos
(FromSoftware, 2004)

Criminalmente desconocido, el que posiblemente sea el mejor juego de *mechas* de FromSoftware se quedó en Japón, pero su doblaje ultra americano gloriosamente sobreactuado hasta el absurdo lo hace completamente accesible aun sin conocer el idioma. Michael Wilson, el presidente de Estados Unidos, pierde el poder a causa de un golpe de estado del vicepresidente. Su objetivo será, claro, recuperar el poder sobre todas las ciudades de Estados Unidos, una a una, armado únicamente con el *minimecha* sobre el que iba a bordo cuando ocurrió el desastre, su ferviente patriotismo, y la compañía de una secretaria ligeramente psicópata. Pero el robot tiene muchas posibilidades, y cuando estemos luchando contra una araña gigante en Nueva York, todo cobrará sentido. O quizá no.





El lago duerme

Remedy nos habla de palabras encerradas, silenciosas, acalladas, dentro de la mente de un escritor que busca la inspiración en el lugar más recóndito del planeta. Nosotros, simples espectadores, le acompañamos, taciturnos, sin mucha fe en el reencuentro. Pero todo se tuerce: Bright Falls no es el pueblo idílico que parecía ser. Sombras, palabras, secretos enterrados en el fondo de un lago que se cierne amenazador, oscuro, sin fin. Cauldron Lake. El lago del caldero. ¿Qué se oculta en el fondo? ¿Qué ha hecho que meras imaginaciones salgan a la luz de la luna? No lo sabemos. Ni el propio Alan lo sabe. Pero habrá que avanzar. Con su linterna. Con luz. Con ruido. Y oscuridad.

Alan Wake / Remedy Entertainment / 2010 / Xbox 360, PC

Xbox: artefacto para la revolución

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ

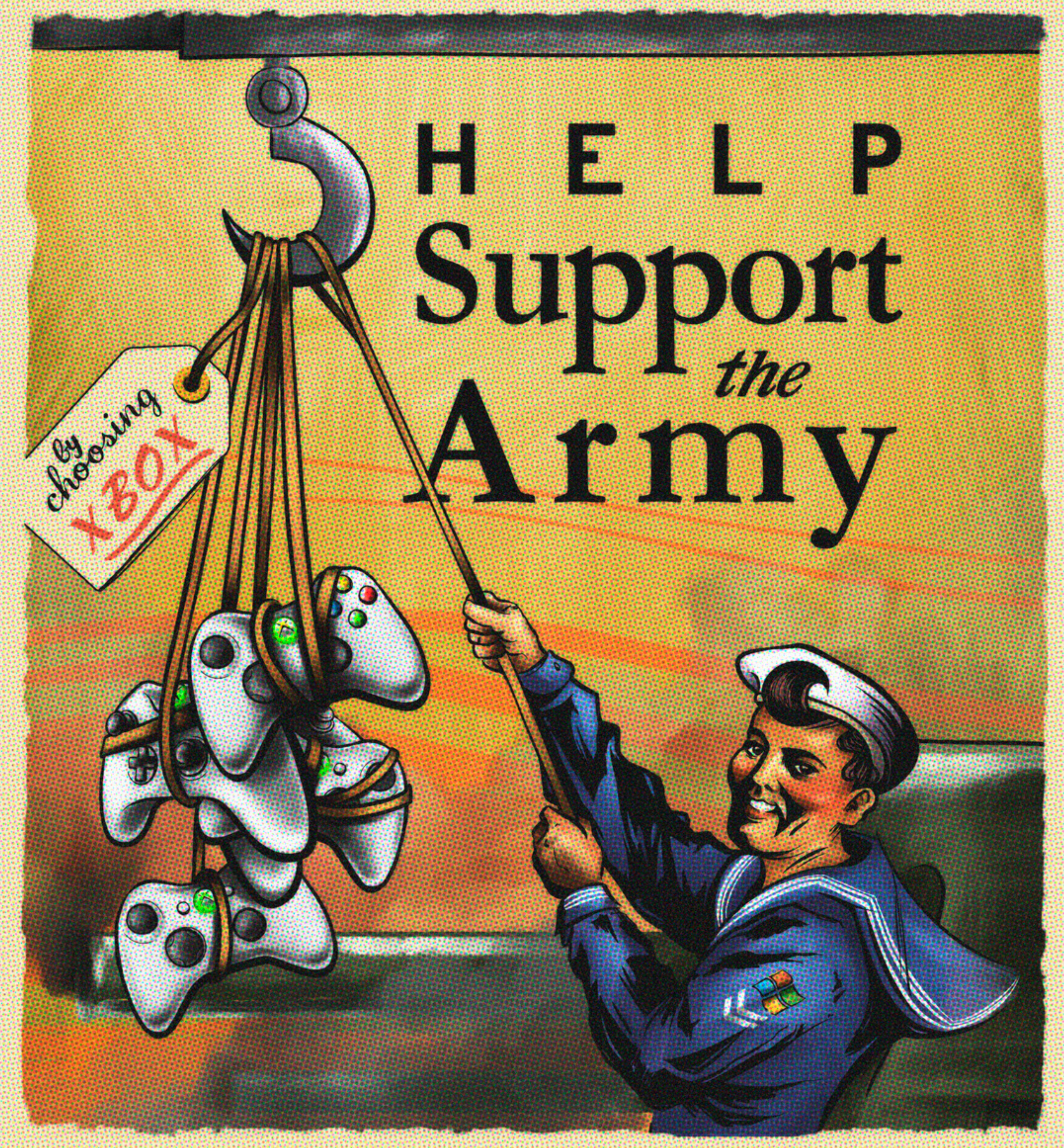
«Cualquier tonto con inteligencia puede hacer las cosas más grandes, más complejas y más violentas. Se necesita un toque de genio —y un montón de coraje— para moverse en la dirección opuesta»
—Albert Einstein

Con esta frase y no otra se presentaba BritneysPAIRS en los distintos foros donde colaboraba. Una sentencia audaz, salvo por un matiz: ni siquiera pertenece a Einstein, sino al ensayo 'Lo pequeño es hermoso' publicado en agosto de 1973, del estadista y economista alemán E. F. Schumacher. Así trabajan a veces los *hackers*: por impulsos, al bulto.

1. ¡ABAJO EL SISTEMA!

Una de las primeras formas que adopta cualquier revolución pasa por reinterpretar, desmitificar y reivindicar un intercambio de poderes. Si observamos el corpus creativo de la saga 'Mad Max' nos encontramos con una vuelta a los orígenes analógicos, a esa fe en la fisicidad de las cosas, la construcción de un mundo artesano donde la polea de Arquímedes constituye una verdad contrastada sobre toda herramienta tecnológica. Jonathan Harbour firmó un tratado, 'The Black Art of Xbox Mods' (2005), que servía de manual para desensamblar la primera Xbox, «más PC que consola», y llegar hasta la tripa misma, entender cada componente e instalar así distintos chips para *modding* como Xenium, SmartXX, o Chameleon. Esta Xbox, que tomaba la X de DirectX, era y es capaz de reproducir audio MP3 o WAV, vídeo en formato MPEG2, DivX o WMV, e incluso operar con procesadores de texto. Instalar un nuevo sistema operativo, ejecutar *software* de terceros, gestionar la refrigeración y velocidad del ventilador, meter lucecitas de colores o navegar en modo oculto desde un rudimentario Mosaic: a través de distintos *dashboards* —es decir, una interfaz gráfica desde la que administrar el equipo— los jugadores más interesados en el juguete tomaron el control de adentro hacia afuera. *Hacking* del bueno, *dude*.

Demos un par de pasos atrás: a finales de 2001 el grupo de desarrolladores alemanes H Zero Seven descubre un desbordamiento de *buffer* en el juego '007: Agent Under Fire' que permite un arranque de Linux desde un *xbeboot*, aprovechando el archivo de guardado que crea el propio juego en el disco duro. Poco después, el fundador de mp3.com Michael Robertson lanza una donación de doscientos mil dólares, anónima en primera instancia, para quien haga funcio- ▸



BUY IT NOW

nar Linux en Xbox. Los cazarrecompensas programan distintos *softmods* y el resto es historia. Nace Xebian (contracción de Xbox-Debian). El que *a priori* era un pseudo PC con CPU Intel Celeron a 733 MHz pasa a ser, sin ambages, un PC de teclado y ratón a tiempo completo. Finalmente logran ejecutar MythTV, incluso en modo remoto, y cientos de chavales graban y piratean los programas de la tele por cable de papá, que después exportarán a discos externos y compartirán vía torrent. El Media Center perfecto. Hasta que distintas distribuidoras de TV y cine se hacen eco del invento. Como respuesta, las nerviosas oficinas de la DMCA (Digital Millennium Copyright Act) revisan sus textos.

Durante el verano de 2006 se funda la organización mediática más importante de nuestro tiempo: Wikileaks despertaría la conciencia pública dando a conocer el vídeo íntegro donde se lleva a cabo un tiroteo indiscriminado sobre una zona abierta de Bagdad. Dos de las víctimas eran periodistas de Reuters. Lo que comenzó como un chivatazo de Chelsea Manning acabó en un goteo constante donde se filtraron diarios de guerra de la A (Afganistán) hasta la Z (Zambia). La primera Xbox aparece bajo este marco como simple divertimento entre patrulla y patrulla, un regalo para esos jóvenes que defienden la patria. Pero una máquina con puerto *ethernet* es una ventana de cristal transparente.

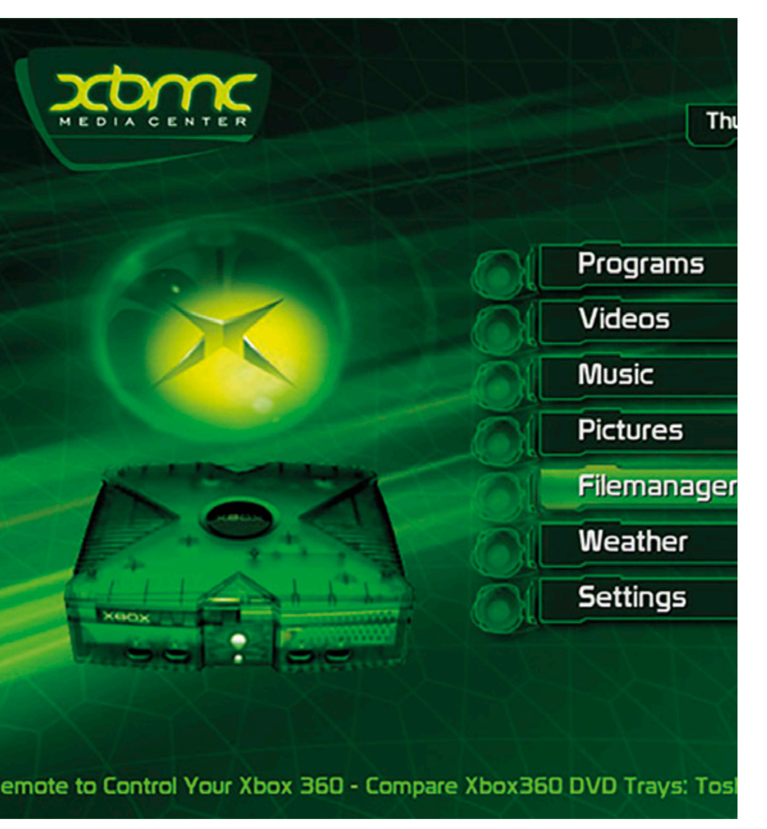
Cory Doctorow, periodista y coeditor del blog Boing Boing, dio sustrato con este y otro material a su novela nominada al Hugo 'Little Brother'. En ella, un puñado de disidentes adolescentes, un comando guerrilla con mochila y pañuelo palestino, se comunican con sus Xbox a través de Paranoid Linux, una *distro* que cifra el contenido de los mensajes, para sortear el obsesivo control de un gobierno que posee cierta propiedad telúrica: la protección contra el terrorismo termina por conducir a acciones que vulneren todo derecho humano básico. Es decir, miedo espoleado con más miedo. Paranoid Linux se haría realidad apenas un año después. Los documentos de espionaje masivo llevados a cabo por la CIA y la NSA (Agencia de Seguridad Nacional), a través de redes sociales y *smart gadgets*, aún tardarían una década en publicarse. Realidad y ficción se dan la mano: no olvidemos que Doctorow fue un celebrado *hacktivista*. También un feliz usuario de una Xbox modificada.

2. DE XBMC A COINOPS

Viajemos a 2008. Con las puertas de par en par se generan dos corrientes: una abocada al audiovisual y otra que apuesta por lo videolúdico. Un puñado de chavales desarrolla sus propios clones de 'Mega Man', 'Sonic', 'Mario Bros.' o 'Metroid': gracias a la escena *fan*, con Philippe "MegaPhilX" Poulin o Christian "The Taxman" Whitehead como abanderados, los más desorientados saciamos esa pulsión febril de jugar a cualquier cosa de Nintendo sobre un invento de Microsoft. Pero como el devoto siempre acude a la fuente, una nueva *scene* entra al ruedo: la búsqueda de la emulación *pixel perfect*. Y para hablar de emulación hay que hablar de CoinOps.

El 6 de mayo de 2009 se lanza Babylon, última versión oficial de XBMC, un Media Center con más *skins* que Winamp, el más querido y funcional de todos. A diferencia del citado MythTV, éste no incluída un código de sintonización de TV digital. Abogaba más por la compatibilidad y reproducción de contenidos, mediante un contenedor de *drivers*, que por el *flasheo* propiamente dicho. Desde el inicio del proyecto, la XBMC Foundation siempre publicó los distintos eje-





«DESDE SUS INICIOS, LA XBMC FOUNDATION SIEMPRE OPERÓ SIN COBRAR NI UN DURO, REIVINDICANDO LA LEGALIDAD DE SUS *HERRAMIENTAS*»

cutables bajo la plataforma de código abierto Subversion, sin cobrar ni un duro. El Media Center terminaría por convertirse en Kodi, en un afán por reivindicar la legalidad de sus herramientas —aunque hoy día las «cajas Kodi» son uno de los cacharros más perseguidos por Netflix y otras afines—. Como contraorden, un par de desarrolladores diseñan XBMC 4Xbox, la versión apócrifa orientada a la emulación de videojuegos clásicos. O, lo que es lo mismo, la primera piedra para la construcción de CoinOps.

Para los neófitos, CoinOps es una distribución en *pack* que permite emulación sin configuración previa, bajo un *dashboard* eminentemente visual: carátula, descripción oficial y distintas animaciones, marquesinas o pequeños bucles de cada juego. La última versión de CoinOps, la octava, permite emular treinta y seis sistemas: arcades pretéritos, todo Atari, ColecoVision al 100%, Commodore 64, Spectrum y otros ordenadores de la época, todo Sega hasta Saturn —sin pasar por ella—, todo Nintendo desde Game&Watch y Virtual Boy hasta Nintendo 64, la primera PlayStation al 94%, o hasta la mismísima portátil de Bandai WonderSwan. Existen distintas líneas de distribución, más limpias, *selecta gourmet*, o más turbias con la *romset* completa —todas las regiones— de las distintas consolas citadas. Desde 20 a 440 GB.

El creador de CoinOps es un tipo incómodo de la escena *hacker* belga que terminó expulsado de los foros de Kodi cuando sugirió (reiterativamente) que diesen cobijo a XBMC 4Xbox y publicasen las llaves de administración, para que cualquier usuario hiciese o deshiciese a conveniencia. El mismo que atribuía al padre de $E=mc^2$ un lema acuñado cuando éste llevaba dieciocho años fallecido. BritneysPAIRS, también conocido como Error404, lanzó el primer *pack* jugable allá por 2010. Llevaba dos años trabajando en portear los distintos motores de emulación: el foro 1emulation dio buena cuenta de sus progresos; de ahí derivaron a xbmc4xbox y finalmente al *tapatalk* de CoinOps. Pero la imagen general del *hacker* no es en absoluto positiva: unos lo acusan de lucro indiscriminado —no en vano informáticos de domingo sabático montan y distribuyen consolas y cabinas arcade equipadas hasta arriba para goce de nostálgicos o puristas— y otros de ser un caradura que aparece y desaparece cuando truena Santa Bárbara. Una realidad apremia: si hay *hard-* ▶



ware mediante, es decir, si no se trata de una síntesis digital como Retroarch u OpenEmu, hay lucro.

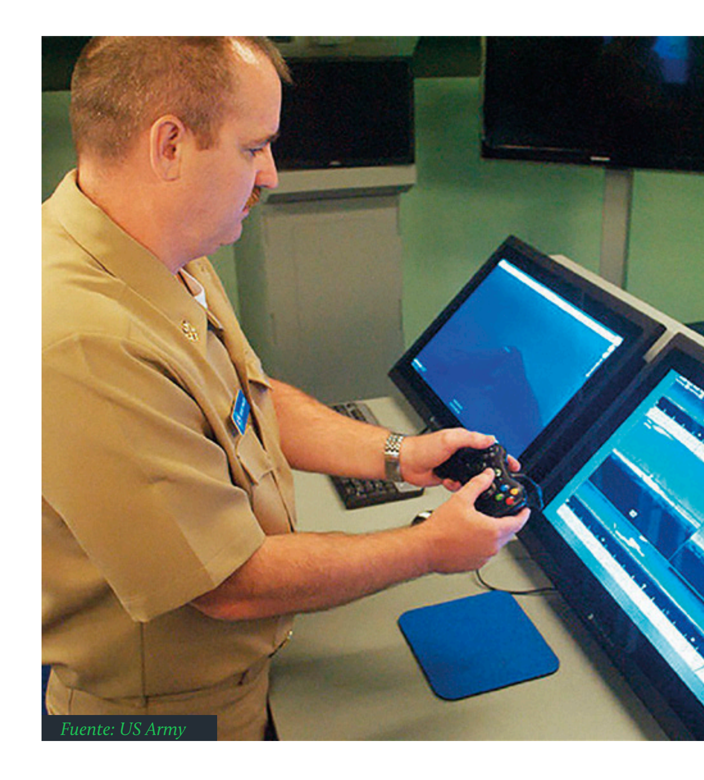
3. LA MÁQUINA DE HACER FASCISTAS

El poder se queda con todo. El poder es capaz de corroer hasta derribar los muros que contienen los códigos éticos más inviolables. Si los primeros días de Xbox clamaban por una cooperativa alimentada con voluntariado honesto, los actuales son modelos de computación distribuida con un único fin: ser explotados por el poder. ¿Tecnológico? No sólo. Cualquier tonto con inteligencia puede hacer las cosas más grandes, más complejas y más violentas. Se necesita un toque de genio —y un montón de coraje— para moverse en la dirección opuesta. Si bajo las primeras Xbox se elevó un clamor popular que rompía con legalidades impuestas —y las segundas alcanzaron el Santo Grial del *mediacenter* en el salón por unos pocos dólares—, las de hoy son armas políticas engrasadas para el entrenamiento militar.

La videoconsola que contó con la lealtad de Activision, la exclusividad temporal en buena parte de los contenidos descargables, el sistema donde «mejor se veía» el propalar la sangre de rebeldes, mutó. Que Xbox 360 colaboró con la imaginería bélica es una tesis formalmente asentada: los submarinos nucleares clase Virginia, una de las armas-vehículo más mortíferas en relación coste-beneficio, cuentan con compatibilidad total para ser pilotados mediante el mando oficial de Xbox 360. Un *controller* convertido en gatillo para asesinar insurrectos, fuera del horizonte virtual. Sí, unos serán piratas; otros, perversos adoctrinadores. Un censo estadístico demostró que la venta de armas a particulares aumenta cuando entran en la parrilla de distribución juegos como 'Call of Duty' o 'Battlefield'. Las solicitudes para adquirir un FAMAS, el fusil francés que entró en acción en la Guerra del Golfo, se dispararon cuando 'Modern Warfare' lo puso en la boca de jugadores que lo recomendaban por ser «una de las armas más fiables».

La *generación 360*, la de 'Modern Warfare' y la mercadotecnia viral, contemporánea también a la de 'GTA: San Andreas', ha vivido toda forma de expolio musulmán a través de las redes sociales, como una fic-

«SI LAS PRIMERAS XBOX ROMPÍAN CON LEGALIDADES IMPUESTAS, LAS DE HOY SON ARMAS POLÍTICAS ENGRASADAS PARA EL ENTRENAMIENTO MILITAR»


Fuente: US Army

cionalización lejana. Irónico que el verde sea el color del Islam. No caben contrastes, sólo buenos y malos, como en los videojuegos. El auge del *sandbox* en esa transición generacional formula por sí mismo una teoría: al usuario se le concede mayor libertad de acción en juegos donde apenas se puede disparar y conducir. Permisividades bélicas que las barreras del arcade, con su horizontalidad, y su partida acotada por limitación tecnológica, nunca hubiesen sospechado. Una generación radicalizada bajo el estímulo terrorista soplando en la nuca, el eco del 11S.

En mitad de esta vorágine surgió en EE.UU. un choque de trenes entre lo clásico y lo emergente, desarrolladores inquietos cuestionando modelos normativos frente a tradiciones arraigadas. Un sondeo por los núcleos del Gamergate arroja un dato interesante: cuatro quintas partes son ciudadanos acomodados en ideologías proarmas. El periodismo de datos, el menos emocional, también nos recuerda que esos dos géneros, la caja de arena y la barraca de tiro, son los más efectivos para dosificar el rencor: el espectro étnico oriental o soviético siempre es diana donde disparar. Y se validan los tropos marciales sin siquiera disimulo: en 'Advanced Warfare' es explicitado con la recuperación de Seúl, foco de ataques por Corea del Norte, desde la primerísima misión. Existe cierto placer lascivo en ver consumado ese deseo de invasión para poder vengarse: la violencia justificada a través del deseo de ejercerla, vaya.

¿Qué nos queda? El dolor de las víctimas. Y un nuevo invento más tecnológico y más PC que nunca: Xbox One X —también con más equis que nunca—, nació bajo nombre en clave Scorpio. Previo al apogeo histórico de Egipto, en las orillas de la antiquísima Naqada, se creía que el escorpión brotaba en los cadáveres de los cangrejos marinos, bestias que comían del vientre putrefacto de sus madres para erigirse. Este temor rastreable hasta el Libro de los Muertos, se exorcizaba con amuletos, anillos infantiles, a la entrada de los templos o dentro de los hogares. Mientras tanto, las clases más torturadas en India y Pakistán han inventado una droga letal: fumar escorpiones. ¿Son estos los tonto-listos que hacen las cosas más violentas, o son aquellos locos tocados por el genio que se mueven en la dirección opuesta?

LA VIDA DESDE EL OTRO LADO DE LA COBERTURA

Gears of War

por Pedro J. Martínez

Si jugar a videojuegos, según dicen, supone vivir experiencias que jamás podrían darse en tu vida real, entonces eso también incluye aquéllas que jamás querrías padecer. El documento que van a leer a continuación contiene mi experiencia de inmersión en el videojuego 'Gears of War', a lo que accedo de manera libre, voluntaria y en completo uso de mis facultades mentales. Si no vuelvo, contadle a mi mujer que morí como un héroe, aunque sea como un héroe de guerra.

Despierto en una celda oscura, no sé qué ha pasado. Vienen *flashes* a mi cabeza, rápidos como una sinfonía de balas atravesando un saco de carne podrida. Algo sobre una invasión de horribles criaturas brotando desde el subsuelo; exterminio y destrucción. ¿Día de la Emergencia? ¿Quince años atrás? Parece que la información se ha grabado en mi cabeza de manera muy reciente, no logro asimilarla del todo. Pero no tengo tiempo para quedarme pensativo: alguien o algo está rompiendo el cerrojo de mi celda. La puerta se abre y, pasados unos segundos, logro distinguir una silueta: se trata de un soldado corpulento, con cara de pocos amigos. Arroja a mis pies un petate y pretende que le siga, me dice que ahora soy libre. Me da la bienvenida al ejército. Me cago en su puta madre. ▸





Capítulo 1: Un mundo del color de la ceniza



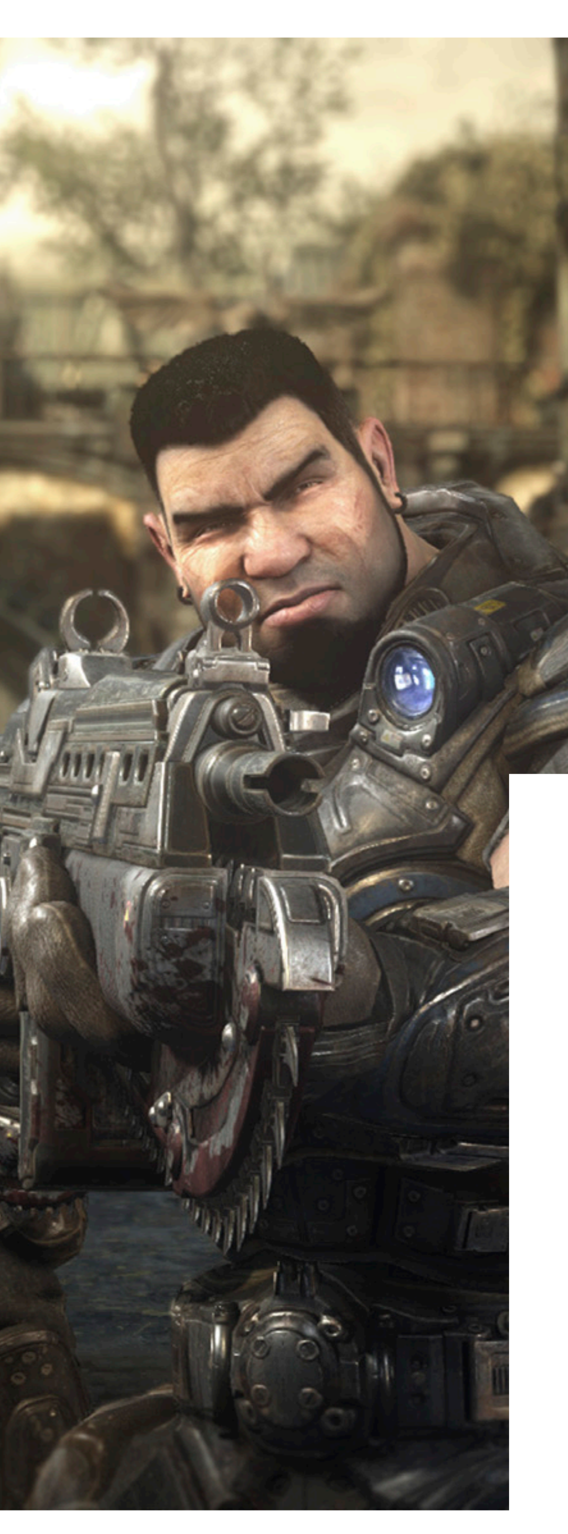
No me acostumbro a estos brazos enormes, a esta extraña armadura futurista. No me siento ágil, me noto pesado, agarrotado. Podría decir que apenas me siento humano. Ahora mismo, me siento un simple trozo de carne enorme con capacidad para matar mucho. Debe ser eso algo bueno, ¿no? Enfrente están los malos, monstruos horribles, como venidos desde el mismísimo infierno. Hostiles y sanguinarios. No sé por qué, pero noto que todo esto me suena. Estoy seguro de que, en varias de mis otras muchas vidas, ya había sido una especie de legionario con la misión de masacrar huestes de inframundo. Me resulta tan familiar que no me siento intimidado por ellos. Simplemente, mientras espero mi oportunidad detrás de un parapeto improvisado y rocoso, me siento pesado.

Salir, disparar y volver detrás de la cobertura. No parece difícil. Ni siquiera, en la mayoría de los casos, me hace falta exponerme demasiado. La radio no deja de sonar, gente gritando órdenes, pidiendo ayuda... pero apenas puedo escucharla. Las balas no dejan de silbar y se estrellan contra la roca que me protege, machacando mis tímpanos. He agotado medio cargador y aún no dejan de salir bichos de todas partes. Os aseguro que con una bala no te cargas a uno de esos cabrones, aunque le des en la cabeza. Mi cargador se vacía tan rápido como mi paciencia, pero estoy aquí y no puedo ir a ninguna parte. Lucho porque es lo que toca. Mato porque hay que matar. Y no sé si es mejor no preguntarme por qué.

Entre mis armas hay una bastante especial. Se trata, al parecer, de algo llamado Rifle de Asalto Mark 2 Lancer. Lleva una motosierra integrada cual bayoneta. He probado un par de veces a usarla en el cuerpo a cuerpo: sí, con ella me cargo a esos desgraciados, pero gasto un tiempo precioso en el que sus compinches pueden hacerme papilla. Supongo que el sonido de los dientes metálicos despedazando carne y huesos es suficiente compensación, como si un descendiente remoto de Tobe Hooper hubiera liderado la investigación y desarrollo de armamento para operaciones de asalto. El Martillo del Alba es otra cosa: apunto a un enemigo y, una vez los satélites se hayan alineado, un gran rayo concentrado les cae desde el cielo durante unos segundos. A mí y a mis compañeros nos encanta freír con él a esos apestosos sembradores, y a todo lo que se mueva. Venga, valientes hijos de perra, venid a por mí... ¡Maldita sea! Ya estoy hablando como uno de ellos. Creo que debería tomar un poco de distancia.

Capítulo 2: La noche es oscura y alberga horrores

Se hace de noche, pero eso no hace que mis compañeros me caigan mejor. De hecho, me habría gus-



tado recalibrar mi sierra eléctrica en la espina dorsal de ese imbécil desagradecido de Baird. Pero la noche no entiende de imbéciles desagradecidos. Un paso fuera del haz de luz de una farola, un bidón ardiendo o una triste bombilla parpadeante y seremos pasto de esos extraños murciélagos de los que es imposible defenderse. Ya no se trata de matar, sino de sobrevivir.

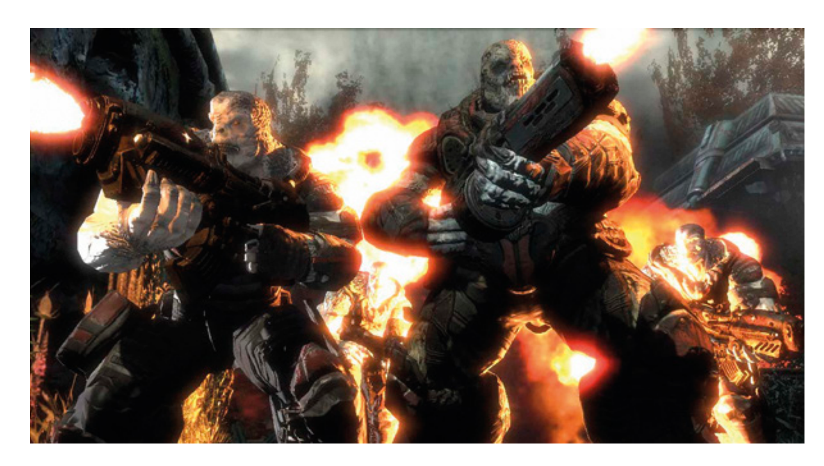
No tengo muy claro el plan. Dicen que existe un artefacto llamado resonador, con el que podremos mapear no sé qué y así lanzar un ataque definitivo. ¡Como si tuvieran que explicarme el porqué de cada operación! Hace ya tiempo que me di cuenta de una cosa: sólo tengo un sitio adonde ir todo el tiempo, por lo que tampoco es que tenga que darle muchas vueltas. Al fin y al cabo soy un soldado cumpliendo órdenes, ¿no? No se me tiene que dar bien pensar o tomar decisiones, sino poner cara de mala leche y tirar para delante. Y, demonios, eso se me está dando de maravilla.

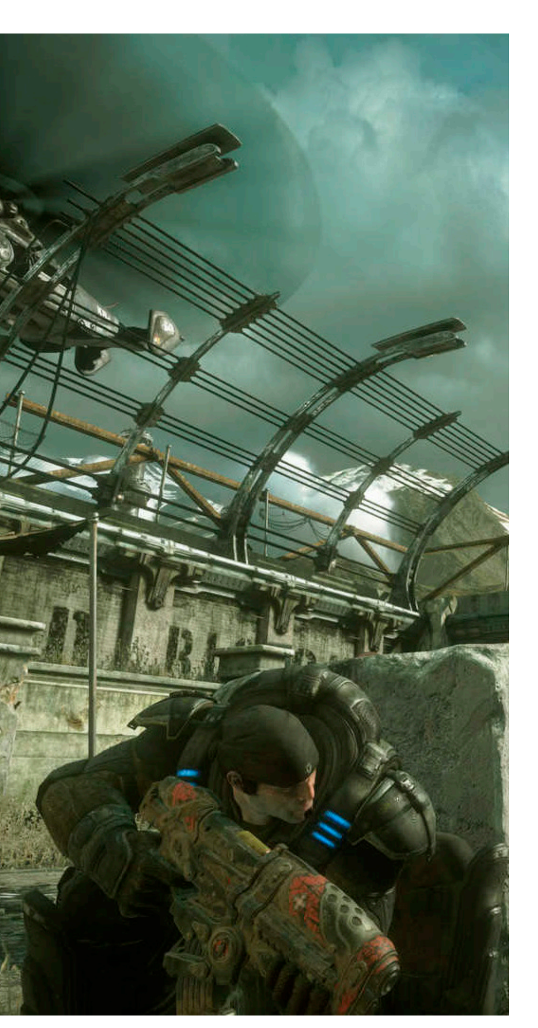
La verdad es que esos extraños murciélagos acojonan un poco. Hasta ahora, sólo me había enfrentado a oleadas controladas y limitadas de enemigos, a los que era relativamente fácil eliminar, y que anunciaban su llegada con un «humanos...» regurgitado como un berrido sordo. Hasta los boomers, que reían un «¡bum!» con cada disparo de su lanzagranadas, me daban un poco de pena. Pero los krill, los oscuros asesinos voladores, esos sí que imponen respeto. Siento que tengo que andarme con cuidado, mirar bien a mi alrededor para buscar zonas iluminadas donde no puedan entrar. Tengo que habilitar áreas seguras, mover luminarias, buscar caminos secundarios... Bueno, ¡esto por fin se pone divertido!

La ciudad devastada que estamos recorriendo me recuerda a las viejas construcciones de mitad del siglo xx, con mucha presencia de ladrillo y bloque de piedra macizo. Esperaba algo más futurista, si soy sincero. Sigo sin saber si llegamos a este planeta para conquistarlo y terraformarlo, o si de algún modo los humanos siempre hemos sido de aquí. Nadie habla de eso, pero yo no dejo de darle vueltas. ¿Nos invaden los bichos malos o más bien somos nosotros los invasores? O peor, ¿acaso ambas especies ▶









hemos evolucionado en el mismo planeta y somos incapaces de coexistir? Miro a mi compañero. Se está sacando la roña de las uñas con el Lancer. Mejor me guardo estos pensamientos para mí.

Capítulo 3: Dolor de barriga

Ajá. La imulsión. A este cuento de hadas le faltaba este elemento, el elemento valioso y limitado, difícil de obtener, por el cual países enteros podrían entrar en guerras interminables. El camino hasta la mina de imulsión fue bastante tranquilo. Después de pasar la noche esquivando a los krill, no vino mal caminar un rato con la cabeza más despejada. De hecho, no dejan de venir a mi mente las palabras de Sylvester Stallone en 'Demolition Man': «Esta mierda fascista me da ganas de vomitar». Sin embargo, en la película esa frase iba por cómo la tecnología se imponía en la sociedad y suprimía las libertades, e incluso hacía inútil al ciudadano, al trabajador, en la línea de la ahí homenajeada novela 'Un mundo feliz'. Aquí ni siquiera se disimula con cachivaches electrónicos aparentemente inofensivos, sino que se regodean en ello introduciendo sierras eléctricas en sus armas. Pero entonces, igual no es fascismo. Igual es sólo estupidez.

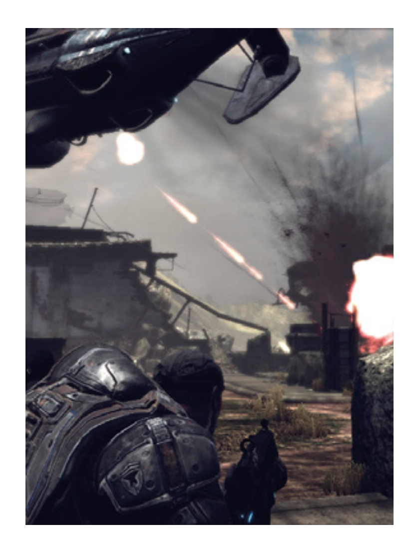
Se acabó el tiempo para pensar. Ahora lo que hay, y a patadas, son bichos para matar. Y ahora tienen la particularidad de que explotan después de muertos. ¡Ja! ¡Qué original! Empiezo a notar por qué este tipo de experiencias gustan tanto. Hay algo placentero, incluso vicioso, en disparar todo el tiempo; y cuanto más contundente sea la pistola, mejor. «¡Vamos! Coged el arma más grande que encontréis». Alguien grita la frase en mi cabeza, pero creo que viene de otro mundo. Igual me estoy volviendo loco, o igual todo viene a ser lo mismo. Ahora tengo los pies manchados de imulsión, el líquido mágico, la fuente de energía más eficiente y bla, bla, bla. No sé si es peligrosa en sí misma, pero no me gusta un pelo. No soy de naturaleza ▸

desconfiada, pero aquí no me fío ni de mí mismo.

Y justo cuando esto empezaba a resultar demasiado cómodo, cuando me estaba cansando de avanzar y matar, de buscar coberturas, de progresar linealmente, de puntos de control... aparece esa especie de araña gigante invencible. Bueno, por fin un jefe. Voy a dejar de anotar mis pensamientos unos instantes, esto va a requerir de toda mi concentración.

Capítulo 4: Esto empieza a hacerse largo

Hace mucho tiempo que comprendí que, si me quedaba quieto tras una cobertura y no recibía impactos de bala, el dolor desaparecía rápidamente. Eso significa que soy capaz de amortiguar cualquier daño, mientras que el que yo inflijo a los enemigos es permanente. Por eso me cuesta entender que las hordas de Locust, que así parecen llamarse los encantadores bichos, opten por un combate de parapetos en lugar de flanquearnos o buscar el asalto por aplastamiento, aprovechando su superioridad numérica. Sus estrategias de combate no me parecen las adecuadas, pero qué sabré yo, que nunca he participado en una guerra. Tampoco les voy a dar yo la pista. Bastante tengo con atender a mis compañeros, que no dejan de caer en combate, solicitando que acuda a ellos en mitad del tiroteo para reponerse. Si os digo la verdad, la mayoría de las veces no lo hago. Que se pongan las pilas, esto no es una puta guardería.





Estoy, literalmente, hasta las narices de disparar. Desde que hemos vuelto del subsuelo, haciendo eso que debíamos hacer con el resonador, no damos un paso sin que una avalancha de enemigos nos corte el avance. Y, además, parece que todo ha salido mal, o eso creo. Yo sigo a lo mío, que cada vez se me da mejor. Soy cada vez más eficiente, recargando en el instante exacto, eligiendo el arma más efectiva, desperdiciando el mínimo número de balas. Sí, voy mejorando, pero es algo normal cuando te enfrentas constantemente a las mismas situaciones. Atrás quedan esos cambios de registro en los que tuvimos que manejar vehículos, guiar a una berserker ciega hasta la salida esquivando sus embestidas o liquidar hordas de infames montados en un vagón de mina. Se acabó el jodido recreo, toca trabajar.

Lo que sí que me está encantando es el arco. Es un arma un poco absurda desde el punto de vista bélico, pero está hecha para molar: las flechas se quedan clavadas en el objetivo y le hacen volar en mil pedazos. Casi todas las armas están pensadas para resultar adictivas, espectaculares. Todo alude a instintos primarios, desde el predominio del gris posapocalíptico a la estupefacción a la hora de entrar en un laboratorio y observar, qué sé yo, un montón de pantallas y paneles. Somos gorilas en la niebla. Nunca me lo he creído, nunca he participado de ello al cien por cien, claro, pero sí que hay fases en las que me dejo llevar... y no está tan mal.



«SI JUGAR A VIDEOJUEGOS SUPONE VIVIR EXPERIENCIAS QUE JAMÁS SE DARÍAN EN TU VIDA REAL, ESO INCLUYE AQUÉLLAS QUE JAMÁS QUERRÍAS PADECER»

Capítulo 5: Aún queda esperanza

Se acabó. Pues ha sido mejor de lo que esperaba. Es verdad que esperaba muy poco, pero reconozco que me lo he pasado mejor de lo que voy a reconocer públicamente. He aprendido algunas cosas, entre ellas que existe una extraña forma de hedonismo que trata sobre el tamaño y la espectacularidad de las armas, sobre la dismorfia muscular, sobre la comunión del humano y la máquina de guerra, llegando a confundirse una y otra. El tramo final ha sido corto e intenso. Incluso autoparódico, coronado con un jefe final tan duro como las barricadas irrompibles que adornan cada rincón del planeta. Dicen que esconderse es de cobardes, pero lo único cierto es que eso de parar las balas con el pecho es poesía para idiotas, no funciona. Esa es otra de las lecciones que saco: el pragmatismo. Quizá la más importante. Estiro las piernas y me desperezo, tengo los músculos agarrotados. Después de todo, acabo de ver pasar la vida ante mis ojos, y siempre estuve detrás de un parapeto.



EL NUEVO REFERENTE

Forza Horizon 3

por Luis García

«What a wicked game you played to make me feel this way
What a wicked thing to do to let me dream of you
What a wicked thing to say you never felt this way
What a wicked thing to do to make me dream of you»



Cuatro versos del sentido tema de Chris Isaak, rock melancólico deconstruido magistralmente por Ursine Vulpine para convertirlo en una sinfonía igualmente desgarradora, acompañada por la maravillosa voz de Annaca que hace suya la letra original para de nuevo lamentar el enamoramiento de la persona equivocada, conocedora de un mal que nunca desaparece, como cualquiera de los vicios dejados pero nunca del todo olvidados. Una canción tal vez premonitoria, escogida a dedo por el estudio inglés Playground Games para presentar el tercero de los horizontes de una de las mayores sagas de Microsoft y de la conducción en su más amplio espectro, conscientes de que lo que tenían entre manos iba a dejar huella en quienes cayesen rendidos a los encantos casi sobrenaturales del mejor *sandbox* de carreras desde 'Burnout Paradise'. ▸

Un éxito fruto de la exigencia impuesta por un equipo nacido en 2010 a partir de exmiembros de varios estudios ingleses que marcaron la industria videolúdica. Codemasters, Bizarre Creations o Sony Liverpool —por nombrar algunos de una considerable lista—, padres de joyas que *fichan* siempre en los tops de cualquier piloto virtual de cierta edad, como 'Colin McRae Rally', 'Burnout' o 'Project Gotham Racing'. Desarrolladores que coincidieron en el E3 de ese mismo año con Alan Hartman, CEO de Forza Motorsport, franquicia nacida en 2005 para ser la respuesta al simulador estrella de Sony y que, tras alcanzar el zénit de calidad con su tercera entrega, pensó que había llegado la hora de ampliar horizontes. El destino quiso que se produjese el encuentro entre el monarca y el aspirante al trono. Viendo el historial de los integrantes del recién nacido estudio, Alan no dudó en darles la responsabilidad de la nueva IP, aunque éste supusiera su primer proyecto. Sus aptitudes no estaban en tela de juicio.



La habilidad tras el éxito

Desde el primer 'Forza Horizon', situado en las sinuosas carreteras de Colorado, quedó marcada a fuego la premisa en gran medida responsable del éxito de la saga. «El escenario lo es todo», como es habitual en cualquier *sandbox*, sólo que no siempre el resultado final se traduce en un enclave que atrape al jugador, que le aporte toda la diversión necesaria para no darle un lugar privilegiado en el grupo de los olvidados. Los chicos de Playground tenían claro que el desplazamiento a tan altas velocidades suponía una ventaja sustancial en un escenario abierto de enormes dimensiones, menor tiempo invertido en los viajes entre localizaciones. Ya sólo faltaría llenar de emociones esos recorridos. La solución pasaba por diseñar parajes dignos del mayor *stendhalazo*, bellas poblaciones capaces de hacernos frenar por debajo de la velocidad aconsejada en ciudad y localizaciones escondidas que nos sirvieran de escape eventual. Puestas de sol increíbles, iluminaciones dinámicas, tormentas violentas e incluso un *drone* con el que poder alcanzar una vista privilegiada y conseguir algún *unfollow* por exceso de capturas compartidas. En definitiva, pocos escenarios tan efectivos en su propósito como la Australia de 'Forza Horizon 3'.

Más que un cielo

Mención aparte merece el cielo de 'Forza Horizon 3', capturado durante un verano completo con una cámara HDR a resolución 12K por parte del estudio enviado a pie de campo. Así lograron trasladar el cielo estrellado, las nubes o la forma de ver el astro rey y sus coloridos efectos desde ese lado del planeta. Sin magia, cuando mires embelesado el firmamento dentro del título recuerda que es el cielo de Australia. De verdad.

«‘FORZA HORIZON’ ES UN COLOSO CAPAZ DE CAMBIAR TU VISIÓN DEL GÉNERO. UNA FÓRMULA CAPAZ DE SENTAR CÁTEDRA, ALGO AL ALCANCE DE MUY POCOS»



Un logro que, por palabras de Ralph Fulton, director creativo de Playground, es el resultado de seis años de aprendizaje continuo derivado del desarrollo de los anteriores títulos de la saga. Se hace imposible no mencionar la influencia en ‘Forza Horizon 3’ tanto de su antecesor, ‘Forza Horizon 2’, como de su DLC ‘Storm Island’. El complemento supuso un cambio radical en la ambientación si la comparamos con el título matriz; no en vano nos trasladaba de una Italia mediterránea reconocible, plagada de olivos y trigo, a una superficie mucho más selvática y, por lo tanto, salvaje. Una rotura de la monotonía visual que fue agradecida por los usuarios y una lección aprendida por sus creadores, que se aprovecharían de la geografía cambiante de Australia para poder alternar de forma natural entre zonas montañosas, dunas desérticas, playas paradisíacas o prados florecidos. Una mejoría que reduciría drásticamente la sensación de uniformidad paisajística que podíamos experimentar sobre todo en el primer título de la saga.

El equilibrio de la fórmula

Esa habilidad para diseñar un mundo ficticio por parte del estudio inglés se vería liberada por la potencia que representaba la nueva generación: las barreras que limitaban las carreteras de Colorado se rompieron con el paso a Italia, y ya en Australia hemos podido presenciar la perfección de la fórmula. Si antes hablábamos de la belleza del escenario, ahora toca hacer mención a la locura del mismo, a esos saltos colina a través que pueden superar los cien metros de longitud, capaces de hacernos sentir una especie de vértigo, de temor por no saber cómo aterrizaremos, por si en vez de caer sobre las cuatro ruedas lo haremos a dos, y si en ese caso seremos capaces de enderezar la situación y acabar ganando; eso si no tocamos suelo panza arriba. ‘Forza Horizon 3’ quiere que seamos caballos salvajes en manada cabalgando con el viento de cara, un grupo de delfines saltando sobre la superficie del océano ►


AD3T3R1B
HORIZON

ajenos a lo que nos rodea, que nos alejemos de las carreteras siempre que podamos y que vayamos tan rápido como la entretenida geografía del escenario nos permita.

Este éxtasis de liberación fraternal se hace evidente al entrar en la campaña *online*, un modo de competición en el que jugaremos campeonatos contra adversarios de cualquier parte del globo. Como en la campaña individual, los campeonatos se componen de varias carreras distribuidas por el escenario; así, el trayecto entre cada una de ellas sirve de excusa para una nueva competición. *Pique* dentro del *pique*. Ponga una cuenta atrás en un escenario sin barreras físicas y verá como una veintena de vehículos son capaces de atravesar prados, montes y poblaciones como nunca antes ha visto. Una libertad casi orgásmica, más cuando la geografía salvaje del escenario proporciona una cantidad de saltos gigantescos y variados, como si de una coreografía grupal transgresora se tratase. Es de esas ocasiones en las que saltarse las normas está más que justificado y motivado por el propio juego.

Combos salvajes

Pero cuidado, no todas las maniobras nos favorecerán. Para nuestros intereses chocar está prohibido, rozar aplaudido, el riesgo glorificado. Si pensabas que un juego de carreras sólo trata de ganar estabas completamente equivocado. 'Forza Horizon 3' lleva grabado en su genética el sistema de recompensas por habilidad de conducción que introdujo 'Metropolis Street Racing' con su Kudos System en el año 2000. Los derrapes, adelantamientos, rebufos, saltos, altas velocidades, incluso la rotura de objetos del escenario estarán premiados con puntos que nos proporcionarán habilidades, las cuales facilitarán nuestro paso por el juego y desbloquearán ruletas de la fortuna con suculentos premios monetarios o vehículos que se añadirán directamente a nuestro garaje. Eso sí, un choque y olvida la última racha de habilidad. Estas cadenas estarán siempre activas tanto dentro de las carreras como cuando nos movamos libremente por el mapa, y aunque no sea obligatorio para avanzar será gratificante ver qué nivel de puntuación seremos capaces de lograr. Estos *combos* tienen tal protagonismo que incluso al finalizar cada carrera el sistema de puntuación nos premiará con más experiencia o *fans* al final de cada evento. Tu nivel de destreza será lo que marque el ritmo de tu progreso.

Porque el universo ficticio del festival de Horizon existe gracias a los *fans* que llenan el evento. Un mapa plagado de carpas gigantescas, fuegos artificiales, globos sobrevolando el terreno y bases gordas reventando los bafles desde cualquier parte. Todo dirigido a esos seguidores que deberemos contentar, porque en esta ocasión dejamos de ser el eterno aspirante al trono del torneo para ser el director del festival que además busca mantener su reinado. ¿Cómo? ¿Que todavía no habéis ganado la pulsera que da derecho a participar en el siguiente torneo? Pues ya podéis pisar el acelerador, que quedan pocas disponibles y este festival no espera a nadie.



Coleccionables habituales

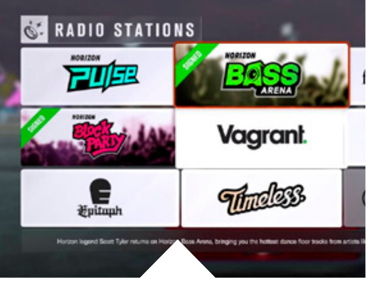
Por si no fuera suficiente tanta variedad de actividades, no faltarán los habituales coleccionables. Por un lado, los vehículos abandonados en graneros más o menos ocultos en el mapa y que nos proporcionarán auténticas joyas; por otro, las ciento cincuenta vallas publicitarias que nos concederán descuentos en viajes, modificaciones de los vehículos y experiencia.

Hola, jefe

Responsabilizarnos del desarrollo del festival es un giro de guión que no se necesitaba a nivel narrativo: ya nos venía bien ser un donnadie en busca de dar la sorpresa —aunque sea un cliché desgastado del género— pero es cierto que es una decisión que justifica cambios en lo que a nivel de mecánicas de la saga se refiere. Para la ocasión, Playground introduce un sencillo diseñador de eventos, disponible siempre que no deseemos jugar a las carreras que nos propone el título. Si se nos antoja crear una competición, el juego nos permi- ▶

tirá escoger entre tipo de vehículo, vueltas, superficie o el clima que deseamos sufrir en carrera. Estos eventos se irán expandiendo a medida que vayamos ganando carreras y, como es costumbre en la saga, cada victoria o podio nos servirá para conseguir esos seguidores protagonistas que justificarán cada expansión de los festivales que iremos abriendo a lo ancho del mapa. Que para eso mandamos, aunque a medias, ya que será el juego el que nos indicará el sitio exacto donde construir. Una mecánica sencilla, repetitiva y efectiva: cuantos más *fans*, más expansiones de los festivales abiertos, lo que se traduce en apariciones de nuevos y variados eventos.

Volvemos a esa necesidad de impedir el agotamiento por hastío del jugador. Si el no dejar de correr por ganar campeonatos te aburre, siempre podrás picarte con cualquier conductor que encuentres por la carretera o intentar batir el récord de velocidad o de derrape de tus colegas, incluso mejorar el tiempo en una prueba de cualquier adversario más rápido que tú. Cualquier excusa es buena para ganar seguidores y experiencia. Pero si hay un tipo de evento representativo de la saga, son las exhibiciones: pruebas en las que se nos propone correr contra rivales inverosímiles, retándonos a vencer a trenes, lanchas motoras, aviones caza, un helicóptero militar o un impresionante globo aerostático. Siempre bajo la premisa de la espectacularidad más palomitera, del susto ajustado al milímetro



¡Music, Mr. Deejay!

Otro fijo de los juegos de mundo abierto desde que 'Grand Theft Auto' lo pusiera de moda es la implantación de varias emisoras de radio que, en mayor o menor medida, cubran los posibles gustos de los jugadores y ayuden a una mayor inmersión en la acción de la obra. En 'Forza Horizon 3' encontraremos ocho emisoras de radio que nos llevan desde el *drum 'n' bass* más frenético al zen de la música clásica. Apunta, novato: Bass Arena, Horizon Pulse y Hospital Records.





Accesibilidad dilatada

El nivel de dificultad de 'Forza Horizon 3' es perfectamente adaptable. Ya seamos un neófito o un profesional de este tipo de juegos, podremos calibrar el reto gracias a una gran variedad de ajustes. Desde las ayudas en el control del vehículo a cambios en la inteligencia de nuestros adversarios, que se traducirá en una mayor destreza al volante, pudiendo competir contra pilotos literalmente *invencibles*.

y de la victoria por milésimas, muchas veces sintiendo cómo estamos a punto de chocar contra nuestro mastodóntico contrincante, produciendo así escenas de película.

En busca de lo infinito

Entonces, ¿qué impide que permanezcamos eternamente en 'Forza Horizon 3'? Nada. Es tal la fijación de Playground Games por querernos dentro del juego que el objetivo final de la campaña, llegar hasta el nivel 150 como piloto y desbloquear el evento final, queda integrado perfectamente en la acción y casi no se siente como un final, invitándonos a seguir con nuestra carrera como director-piloto del festival. Una clausura que pierde su significado, algo que no sucedía en el primer juego de la saga y que empezaba a intuirse en su secuela, pero que ahora se hace más que evidente. Mi perfil personal me alertaba que sólo había completado el 25% de todo el contenido disponible tras más de cincuenta horas de juego, y mis ganas de seguir compitiendo, de completar la colección de los 350 vehículos disponibles, con sus respectivos diseños realizados por el resto de la comunidad, seguían tan latentes como el primer día. O antes de su lanzamiento.

Y es que aún recuerdo aquel vídeo de presentación de 'Forza Horizon 3' en el E3 2016, aquel flechazo instantáneo al que doy gracias, ya que la obra de Playground Games no me ha decepcionado. Quizás esa fórmula tan redonda de la que hace gala el título se convierta en un agravio comparativo del cual los títulos que vayan a salir en el futuro no puedan salvarse, y que debamos lamentar ese enganche sentimental tal como rezaba la letra del tema seleccionado para ese tráiler de un minuto y cuarenta y ocho segundos, capaz de ponerme el vello de punta tras haberlo visto ya decenas de veces. En él, un paisaje cambiante, amaneceres de ensueño, saltos increíbles, derrapes grupales alocados para finalizar siendo capaces de vencer a un caza en un cara a cara. Y la personal voz de Annaca representando a la perfección la huella que deja 'Forza Horizon 3'. Incluso ahí lo clavaron.

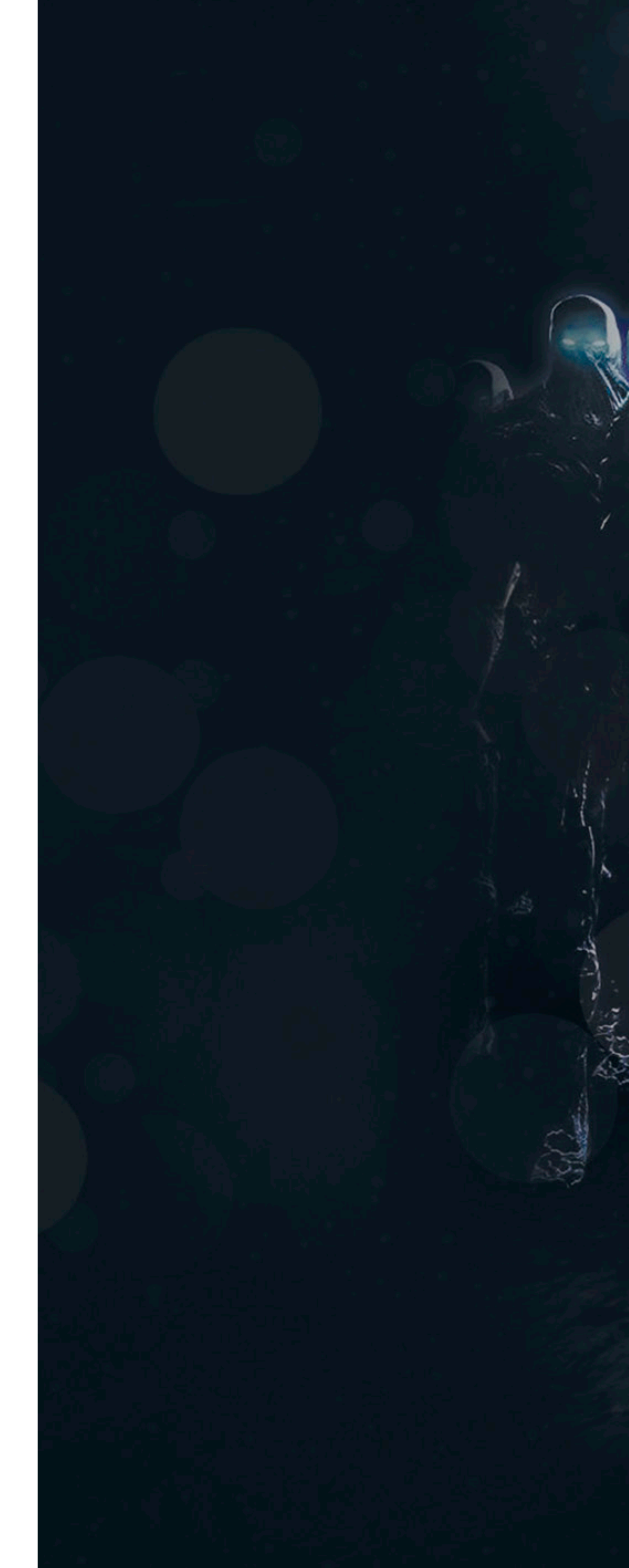
FPS A PUÑETAZOS

Breakdown

por Victoria Belver

El oxímoron es una figura literaria que consiste en combinar dos expresiones de significado opuesto en una misma estructura, con el objetivo de generar un tercer concepto con un nuevo sentido. Los videojuegos, por suerte, tampoco son ajenos a este concepto.

A día de hoy, existe únicamente un género que no haya cuajado en Japón: el de los FPS. Disfrutábamos en Occidente de la inmediatez de 'Doom', la sordidez de 'System Shock 2' o la nueva forma de entender los juegos en primera persona que nos enseñó 'Half-Life', pero de éstos no había homólogos japoneses. La vista en primera persona se asentó allí, posiblemente, a través de los *dungeon crawlers*: 'Wizardry' se convirtió en una religión que atraparía a millones de adeptos en el país del sol naciente, mientras que en su cuna de Occidente el género se iba marchitando a marchas forzadas. Allí les gustaban los juegos en primera persona, sí, pero lentos y con movimientos por casillas. Y si en vez de con pistolas se luchaba a corta distancia, mejor que mejor. Híbridos como 'Maken X' o 'Baroque' intentaron unir ambos conceptos, proponiendo su forma única de vivir la primera persona al estilo japonés. Mientras tanto, Namco iba a la suya: metían canguros en 'Tekken', hacían carreras imposibles en 'Ridge Racer' que sólo se podían ganar mirando por el retrovisor, creaban ▸



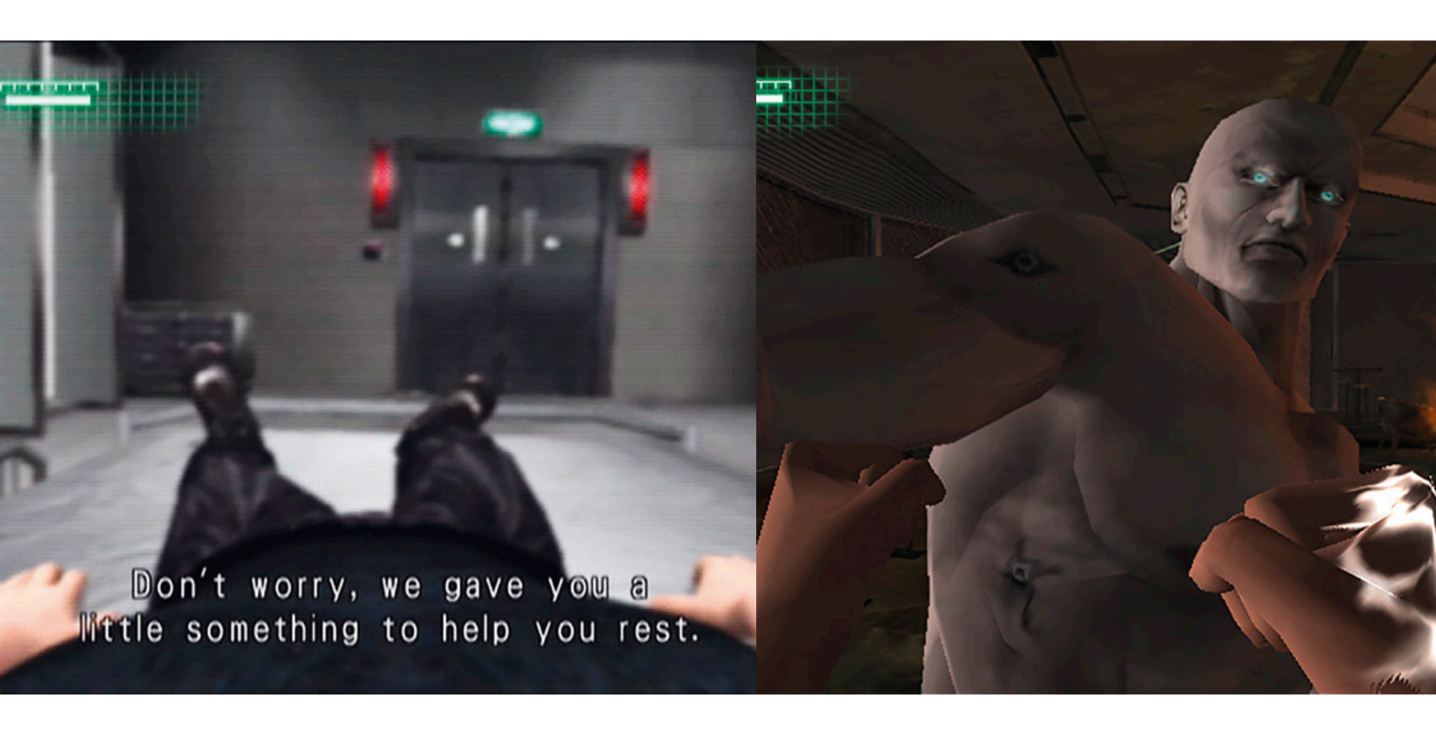


un nuevo periférico en un género estancado como las *light guns* y les salía estupendamente con el pedal de 'Time Crisis'. Namco era, quizá, tremendamente alocada, pero no importaba: allí donde otra compañía se hubiera metido en un berenjenal, ellos salían airosos y triunfantes. Influenciado especialmente por 'Half-Life' pero también por su propia tradición arcade, Masafumi Shibano, diseñador de 'Time Crisis II', dirigía en el año 2004 uno de los *shooters* más inmersivos que se han diseñado jamás: 'Breakdown'. ¿O quizá era un *beat 'em up*?

'Breakdown' es peculiar, porque une dos conceptos diametralmente opuestos que, sin embargo, encajan sorprendentemente bien: el arcade con el hiperrealismo. Es una contradicción constante: hay una mecánica de autoapuntado, tremendamente arcade, que ayuda mucho a la acción. Es posible desactivarla, pero la mira del arma no funciona lo bien que debería y es muchísimo más cómodo jugar con la configuración por defecto, dejando los disparos como un aspecto más secundario que en otros juegos de este tipo. Pero al mismo tiempo se trata de una aventura tremendamente inmersiva por su realismo, su amor al detalle. Los primeros minutos son impresionantes, y más considerando el año en el que salió: el protagonista amnésico —¡cómo no!—, Derrick, despierta atado de pies y manos en una cámara de pruebas, observado por científicos a través de un cristal. La sorpresa es que, a diferencia de tantos otros FPS, no somos una pistola flotante, ni siquiera un brazo que se mueve por el espacio pegado a una pistola. Al mover la cámara podemos observar los brazos, pies y cuerpo de Derrick. Y este pequeño cambio, esta filosofía del detalle, marcará a fuego las casi quince horas que durará la aventura.

Se encuentran todo tipo de curiosidades que apuntan a un juego pausado, casi lento, pese a ser un FPS. Nos podemos curar bebiendo latas de refrescos cual clásico botiquín, pero en vez de hacerlo pulsando un botón mágicamente, debemos acercarnos a la máquina y activar entonces la animación: el personaje meterá el dinero, pulsará el botón de su bebida favorita, recogerá la lata de la máquina, la abrirá, y se la beberá, ocupando esta última acción la gran mayoría de nuestro





campo de visión. De la misma forma, la munición no se recoge automáticamente al pasar sobre enemigos muertos: hay que agacharse y robarles la munición de sus armas, o coger las raciones que tenían escondidas en la chaqueta, y abrirlas nosotros mismos cuando deseemos consumirlas. En cierta sección pasaremos por un edificio incendiado: el protagonista se parará a toser de forma descontrolada, y morirá asfixiado si se acerca a una zona con demasiado humo. Es raro, para qué negarlo: pero le otorga una inmersión inaudita que lo convierte en uno de los juegos más interesantes que podamos probar.

Y es que todo en 'Breakdown' alcanza una dimensión cada vez más absorbente, quizá incluso hipnótica, conforme más se mete

«¿ES 'BREAKDOWN' UNA GENIALIDAD, O SÓLO OTRO EXPERIMENTO FALLIDO? DESDE AQUÍ, TAMBIÉN NOS LO PREGUNTAMOS»

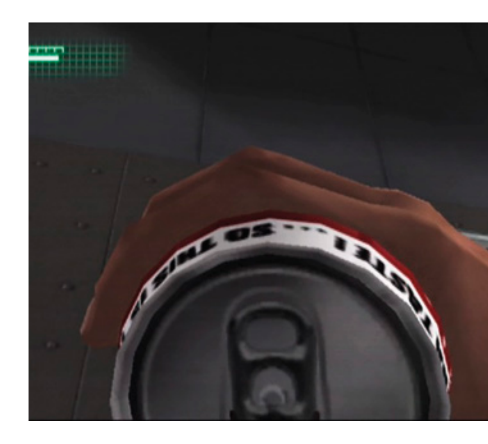
uno en su historia de ciencia ficción. Unos seres desconocidos llamados T'Lan —de apariencia humanoide, pero con fuerza y habilidades sobrenaturales— se convertirán en moles verdaderamente temibles desde el minuto uno, y el poder de las cinemáticas en primera persona potenciará y mucho cualquier emoción que pueda suscitar el título. No es tanto lo que cuentan, sino cómo lo cuentan. De repente ya no estás viendo una escena de acción a través de tu televisor como en cualquier otro juego, aunque sea en primera persona: tú eres el que está *viviendo* ese momento. Las muertes, los combates, las persecuciones: todo se siente como algo de lo que el jugador es directamente partícipe, todo se magnifica bajo el detallismo de ▶



'Breakdown'. Destacan momentos verdaderamente espectaculares: las alucinaciones esquizofrénicas —perfectamente integradas en su hilo narrativo—, la persecución más fascinantemente taquicárdica que recordemos en videojuego alguno desde aquel pasillo eterno de 'Silent Hill 2'... No se trata de un *survival horror*, pero la paranoia se abre paso hasta la mente del jugador con el paso de las horas, y es cuando se vuelve absurdamente adictivo. A través de un diseño muy cinemático pero tremendamente inteligente, nos presentan una escala de poder que nos hará sentir al principio muy pequeños, incluso diminutos, en nuestro primer combate contra Solus —el antagonista absoluto— pero que, poco a poco, nos hará ganar confianza en nosotros mismos cuanto más avancemos... y nos aplastará de nuevo como una mosca cuando llegue el momento adecuado. Es esta fantasía de poder la que hace que, de alguna manera, la mezcla de elementos tan dispersos funcionen como un reloj suizo.

Lo peculiar de toda la historia es que, aunque se trate de un FPS, durante buena parte del tiempo no utilizaremos armas de fuego. Muy pronto Derrick obtendrá poderes similares a los de sus enemigos, y de repente 'Breakdown' mutará a un *beat 'em up* en primera persona con un elenco de golpes de lo más diverso: todo tipo de ganchos, *uppercuts*, patadas bajas y altas, la capacidad de cubrirse, y más adelante hasta la de lanzar bolas de energía. Unido a una voltereta lateral que nos hará sentir de lo más ágiles mientras la cámara gira a toda velocidad, el sistema recuerda a una versión mucho más sofisticada y en primera persona del clásico modo Tekken Force de 'Tekken 3', que convertía el mítico juego de luchas en un *beat 'em up* que, aunque con carencias, resultaba de lo más entretenido. A 'Breakdown' le pasa un poco lo mismo: el sistema está definitivamente trabajado, pero el diseño de niveles hace que a veces caiga en picado sin frenos ni marcha atrás.

Y es que pese a todas sus cosas buenas, es un juego con claroscuros marcados hasta el absurdo. Los escenarios no son gran cosa, incluso aburridos en ocasiones, y hay secciones ante las que uno se puede plantear abandonar el juego sin mirar atrás dada la monotonía que se apodera de algunas fases. Mientras tanto, el sistema y los combos de golpes se muestran realmente trabajados, pero cuando se acercan varios enemigos a la vez, especialmente al principio ▸







«UN DIAMANTE EN BRUTO QUE, AUN CON SUS IMPERFECCIONES, CONSIGUIÓ MARCAR UN ANTES Y UN DESPUÉS EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS JUEGOS EN PRIMERA PERSONA»

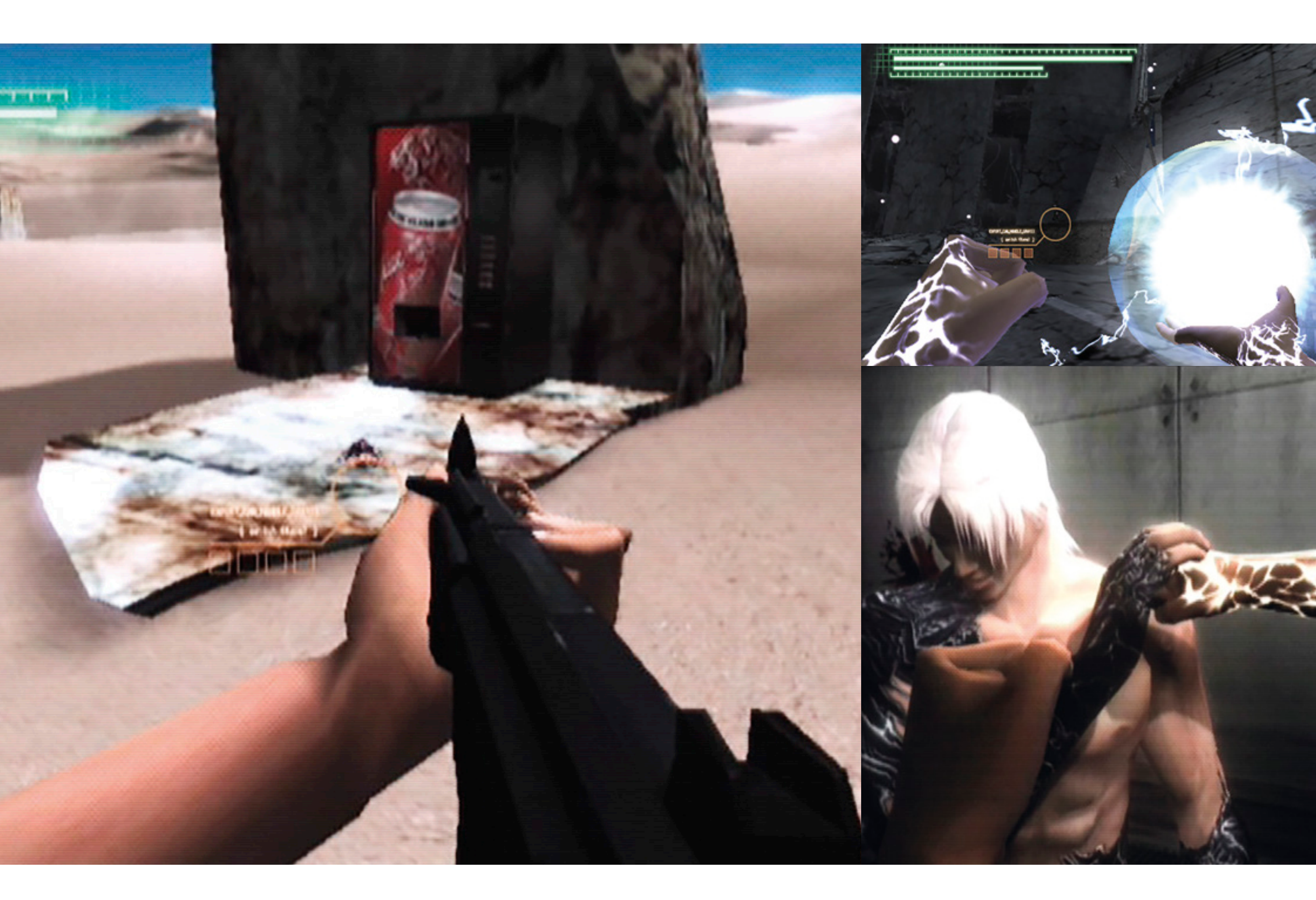
—cuando tenemos menos habilidades— resultará en ocasiones muy difícil ese control de zonas que separa a los *beat 'em ups* buenos de los mediocres o incluso malos, por no hablar de los repentinos tiempos de carga que nos asaltan antes de una horda enemiga o lo defectuoso del sistema de apuntado. Pero a la vez tiene sus golpes de genialidad: la contundencia de los combates es increíble, la impotencia —hablamos de la intencionada por el juego, por supuesto— que se llega a sentir en algunos momentos, la emoción de triunfar finalmente... podría decirse que compensan los momentos más tediosos. Aquella famosa expresión, «hay una línea muy fina entre la genialidad y la locura», define a 'Breakdown' especialmente bien. Sólo que 'Breakdown' borra esa línea, y la convergencia de su genialidad con sus errores —o incluso horrores— se vuelve cada vez más difusa, resultando confuso cualquier juicio que se pueda realizar sobre él. ¿Es 'Breakdown' una genialidad, o sólo otro experimento fallido? Desde aquí, también nos lo preguntamos.

Pero antes de condenarlo hay que recordar todo lo demás. Su valentía, su originalidad: un juego que resulta en una explosión cerebral por toda la magia que contiene. Los años no han pasado para él, y es hoy igual de infartante —y desconocido, para qué engañarnos— que cuando se lanzó. Ejerce un poder absorbente sobre la mente del jugador que consigue que, durante sus momentos más intensos, deje de existir todo lo demás. Suena la música *techno* de Namco, suenan ritmos industriales que podrían venir del mejor momento de Akira Yamaoka, se vive un delicioso clímax en el que nos sentimos poderosísimos durante la batalla final. Saltan los créditos, y todo juicio racional deja de importar: el cerebro ve las cosas de una manera, pero el corazón dicta otra muy diferente. Porque eso que has vivido, esa experiencia a través de Derrick, será una de las más increíbles, hipnóticas y lisérgicas que te vas a llevar de videojuego alguno, y no vamos a dejar que nada empañe la verdad:



'Breakdown' es uno de los mayores tesoros de Xbox.

Si se pulieran todos sus errores, todas las imperfecciones que lastran sus virtudes, podría tratarse de uno de los mejores juegos de la historia. Tristemente no es así: hay juegos mejores que 'Breakdown', y hay desde luego FPS mejores que éste. Pero con este título Namco dejó un testigo que nadie más se ha atrevido a recoger: unir conceptos dispares, convertir su juego en una contradicción constante, en una mezcla de géneros de los más alejados... y que funcione estupendamente, aun con sus fallos. 'Breakdown' es extraño y, desde luego, es triste que una idea tan maravillosa tenga defectos que lastren su núcleo. Nos contentamos con que, al menos, sí fue uno de los mejores juegos de la primera consola de Microsoft. Hoy, viéndolo en retrospectiva, lo podemos afirmar orgullosos: Xbox valió la pena. No fue por esos multiplataformas que se veían diez veces mejor que en las PlayStation 2 que todos teníamos, ni por su potencia bruta, que envejece a pasos agigantados con el paso de los años, porque si fuera por todo eso, seguiría cogiendo polvo en nuestras estanterías. Fue por tesoros como 'Breakdown' por lo que la amamos. Un diamante en bruto que, aun con sus imperfecciones, consiguió marcar un antes y un después en el maravilloso mundo de los juegos en primera persona. Ayer, hoy, y también dentro de diez años: 'Breakdown' seguirá siendo, probablemente, uno de los videojuegos más inmersivos jamás creados. Y, probablemente, también uno de los más incomprendidos.





ÉRASE UNA VEZ EL IMPERIO

Jade Empire

por Pablo Saiz de Quevedo



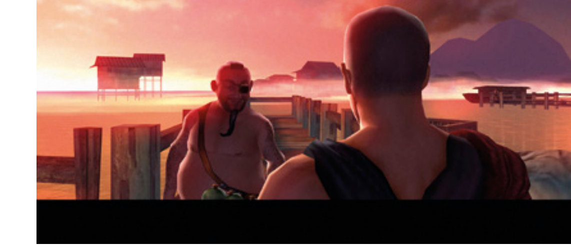
Desde el principio de los tiempos, el mundo se regía por un Orden armonioso dictado por los Cielos, y del mismo modo lo hacía el Imperio de Jade. Hace décadas que dejó de ser así. Los muertos no reposan, el pueblo es víctima de desmanes y abusos de autoridad, y nadie parece capaz de poner freno a tantas desdichas. ¿Nadie? Tal vez tú: desciendes de los últimos que intentaron frenar la loca ambición del Emperador de Jade, y en tu mano está honrar a tus antecesores y poner fin a estas injusticias… o convertirte en un tirano de crueldad legendaria. ¿Mostrarás al mundo tu Palma Abierta, o lo acometerás con el Puño Cerrado?

Hacia 2005, BioWare estaba en un momento interesante. El lanzamiento de 'Knights of the Old Republic' había confirmado que quedaba mucho buen hacer en la desarrolladora canadiense, pero todavía debía probar algo: que era capaz de atreverse con un juego ambientado en un mundo propio. Fue así como los usuarios ▸

de Xbox se encontraron un día en las estanterías con una carátula de aires orientales, sin más carta de presentación que la imagen de una luchadora con una espada flamígera entre imágenes de otros guerreros y de criaturas procedentes de la mitología asiática. El nombre de 'Jade Empire' no resultaba familiar, pero siendo de BioWare ¡a la fuerza tenía que ser bueno!

'Jade Empire' comienza al estilo de las viejas películas de artes marciales: somos el alumno (o alumna) estrella de la escuela de artes marciales del venerable Maestro Li, en la tranquila aldea de Dos Ríos, y estamos a punto de completar nuestro entrenamiento. Sólo falta que nuestro *shifu*, que lleva enseñándonos desde que tenemos uso de razón, nos revele cuál es nuestro origen. De repente, un ataque de bandidos altera la calma del lugar, y antes de que nos queramos dar cuenta estamos huyendo por nuestras vidas frente al acoso de los temidos Asesinos del Loto del Emperador. Resulta, ¡oh sorpresa!, que somos el último descendiente vivo de la orden de los Monjes de los Espíritus, antiguos guardianes de la Dragona del Agua, a los que el Emperador exterminó para robar el poder de la diosa, y ha llegado el momento de vengar a nuestros ancestros y restaurar el orden y la justicia en el imperio.

En 'Jade Empire' se nota todavía la herencia de 'Knights of the Old Republic', tanto por centrar la acción en guerreros con poderes místicos como en detalles como la presentación de nuestro *alineamiento* o la interfaz de manejo de los compañeros. Y, sin embargo, es un juego bastante distinto: no es rol puro, sino que mezcla mecánicas de rol simplificadas con un control de juego de acción, algo más



La conveniencia de la Vieja Lengua

En parte por ahorrar preciado espacio de disco en los diálogos hablados, y en parte como referencia a la existente división lingüística entre el mandarín y el cantonés en China, BioWare introdujo en su ficticio imperio oriental un segundo idioma: el Tho Fan, o Vieja Lengua. Lo peculiar de este caso es que la desarrolladora encargó al lingüista Wolf Wikeley que desarrollara toda una lengua coherente y con estructura gramatical propia. Otra cosa es que lo que digan los PNJ tenga que ver con lo que los subtítulos les atribuyen; al parecer, la mayoría de frases del juego en Tho Fan hablan de ganado.

grato para el usuario de Xbox de a pie. El resultado de los combates depende tanto de los puntos que asignemos a los atributos pertinentes como de la pericia con la que movamos a nuestro luchador para que atice al adversario y esquive sus acometidas.

Los atributos son sencillos: Cuerpo, del que depende nuestra Vida; Espíritu, que determina nuestro Chi, el equivalente al maná de otros juegos; y Mente, que establece nuestra Concentración. Más profundidad encontramos en los distintos estilos de lucha que manejamos: comenzamos con dos, y a lo largo del juego vamos aprendiendo otros y mejorando los que ya conocemos. Los estilos principales pueden ser rápidos pero débiles, fuertes pero de ataques lentos, o equilibrados; les acompañan los estilos de apoyo, pensados para provocar efectos negativos en los enemigos —ralentización, paralización o robo de Chi, entre otros— y los mágicos, que nos permiten golpear a distancia con ataques elementales. Por si esto no bastara, podemos aprender estilos de uso de armas, que ofrecen más alcance y contundencia a costa de consumir Concentración, y estilos de transformación, que nos permiten convertirnos en poderosos monstruos a cambio de ir agotando nuestro Chi.

Nuestro éxito en los combates depende de saber alternar entre los diversos estilos para afrontar cada amenaza. Por ejemplo, los espíritus son inmunes a los ataques con armas y a algunos estilos de apoyo, mientras que los oponentes armados son más arriesgados de afrontar con estilos desarmados. En algunos momentos nos conviene retroceder y emplear nuestro Chi para curar nuestra Vida, y en otros emplear ese mismo Chi para potenciar el daño de nuestros ataques. Un último truco en nuestro arsenal es el modo Concentración, un *tiempo bala* que nos ofrece una ventaja muchas veces decisiva en los enfrentamientos más duros. ▸

«‘JADE EMPIRE’ NO ES ROL PURO, SINO QUE MEZCLA MECÁNICAS DE ROL SIMPLIFICADAS CON UN CONTROL DE JUEGO DE ACCIÓN»





Pese a estas virtudes, demasiados combates de 'Jade Empire' adolecen de simpleza, pudiendo solucionarse con un simple *machaque* de botones; esto, a su vez, entorpece el aprendizaje del sistema necesario para superar con bien choques más difíciles.

En el dominio de los estilos no está todo: un héroe necesita también una lengua afilada para progresar. La media entre pares de atributos determina las puntuaciones de las tres habilidades de persuasión, a saber: Encanto, Intuición e Intimidación. Jugar con nuestras fortalezas en dichos talentos, o emplear el más adecuado para influir al PNJ que tengamos delante, nos ahorrará muchas veces quebraderos de cabeza y salvará misiones *a priori* irrealizables, además de abrirnos las puertas a mayores recompensas.

Pero nuestro protagonista no puede salvar él solo al Imperio de

Jade: necesita compañeros que le apoyen. Por suerte, al estilo de los mejores juegos anteriores (y posteriores) de BioWare, 'Jade Empire' nos hace compartir la aventura con un elenco de personajes entrañables: la sensible Estrella del Alba, el enigmático Zu el Sagaz, el hilarantemente sanguinario Torbellino Negro o el amable ladrón Cielo son algunos de los secundarios que se unirán a nuestra misión, y a los que podemos indicar desde el menú de gestión de nuestro equipo si queremos que ataquen (lo cual, a decir verdad, sirve más como señuelo para tener ocupados a otros enemigos) o que nos ofrezcan apoyo en segundo plano alimentando nuestras barras de vida, Chi o Concentración, incrementando nuestro daño con ciertos estilos, o incluso vendiéndonos objetos necesarios para fortalecernos.

Complementan ese reparto los villanos, con mención especial al terrorífico esbirro en jefe del Emperador, Mano de Muerte, y el propio Maestro Li, además de la Dragona de Agua cuyo poder ha usurpado el Emperador. En un plano algo más secundario, pero a veces rivalizando en importancia con los actores fundamentales, están los personajes que encontramos durante nuestro viaje, muchos de los cuales se convierten en el centro de misiones secundarias rebosantes de dramatismo: niños muertos que se debaten entre encontrar la paz y vengar su fallecimiento, dramaturgos que necesitan un actor que impida que se introduzcan cambios en su obra, o eruditos desesperados por echar a un impertinente invitado extranjero de su debate son algunos de los entuertos que podremos *desfacer* a lo largo de nuestro periplo, y que en ocasiones implicarán muy de cerca a nuestros aliados.

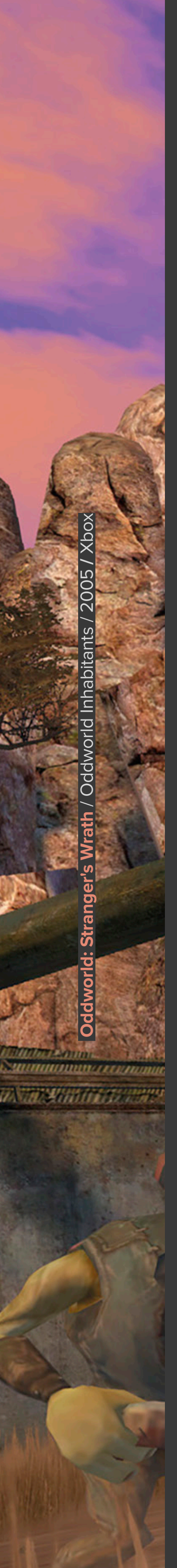


Clases de vuelo con Kang el Loco

Uno de los aspectos más controvertidos del juego es el *matamarcianos* en el que nos mete cuando viajamos de un lugar a otro del Imperio. Bajo la premisa de que vamos en la nave voladora de Kang el Loco, un genial (y chaladísimo) inventor que se une a nuestro grupo, estas fases nos meten en un *shoot 'em up* vertical en el que debemos eliminar a las naves que envía el Emperador contra nosotros sin que nos vuelen en pedazos. Este minijuego resulta un postizo incómodo y aburrido, mal remedo de las breves escenas de 'Knights of the Old Republic' en las que manejábamos la torreta del Halcón de Ébano. ¡Menos mal que se puede ajustar su dificultad por separado!

Afrontando esas situaciones, existen dos filosofías que podremos asumir: la de la Palma Abierta, que predica la armonía y la colaboración, y la del Puño Cerrado, que defiende el conflicto como un modo de hacerse más fuerte y de avanzar más allá de la posición establecida. En estos dos polos filosóficos se ve un ensayo de las filosofías de Virtud y Rebeldía que BioWare pondría en práctica en 'Mass Effect', pero el esfuerzo se queda a medio gas: hasta la mitad del juego es posible ver comportamientos que podrían considerarse *heroicos* en ambos puntos de vista, pero desde la llegada a la Ciudad Imperial las opciones del Puño Cerrado se vuelven más y más malignas, hasta alcanzar cotas de villanía que darían escalofríos a un maestro Sith.

Ese detalle, junto con la mencionada irregularidad en el sistema de combate, empaña un tanto el conjunto de esta aventura oriental, pero no lo suficiente como para impedir que deje un poso dulce en el alma cuando uno termina de jugarla. 'Jade Empire' nos abre un universo exótico y atrayente, que todavía hoy despierta entre los que lo juegan deseos de que BioWare se anime a volver a él. Mientras esperamos a que tal milagro ocurra, siempre podemos volver a caminar por el Imperio de Jade con nuestra banda de compañeros, enfrentándonos a luchadores descarriados y espíritus hostiles, y decidiendo con nuestras acciones qué deparará la suerte a esta exótica tierra: la armonía de la Mano Abierta, o la discordia del Puño Cerrado.



Único en su especie

El tiempo apremia, y no me queda mucho. Estos bichos no siempre son gratis, ¿sabes? Soy un tipo maldito en una tierra maldita pero, entre vosotros y yo, no soy el que lo tiene peor. Pese a todo, os voy a dar dos opciones: si os disparo el murciélago explosivo volaréis en mil pedazos, y si os disparo las arañas pasaréis el resto de vuestros días pudriéndoos en una celda. Ya podéis llorar por un ojo, otros no podemos elegir. Uno no puede cambiar su naturaleza, pero ya me estáis haciendo hablar más de la cuenta. Un cazarrecompensas sólo conoce dos palabras: vivo y muerto. Y ambas hacen referencia a cuánto moolah me van a pagar.



L A D É –

H A

U N A H I S T O R I A D E

POR PABLO GÁNDARA



– C A D A
L O
I N C O N F O R M I S M O

Hay ciertos juegos sobre los que, desde que decidí dedicarme a esto, he querido escribir, sin atreverme a hacerlo por lo mucho que representan no sólo para mí sino para millones de jugadores, y éste es uno de ellos. Siempre supe que la Xbox y sus franquicias insignia eran mucho más populares en Norteamérica pero, quizás por no haberme parado a pensar en ello, hay algo de lo que no me percaté hasta después de haber pasado unos años viviendo aquí: ese lugar especial, esa sensación de que un juego o una consola, para ti, son más que un juego o una consola, ese vínculo que en España la mayoría tal vez establecimos con Nintendo y 'Zelda', con Sega y 'Sonic' o con PlayStation y 'Metal Gear'… Esa primera vez, he descubierto, para millones de jugadores sucedió con Xbox y 'Halo'. Tal vez porque nos pilló un poco más lejos, ahora que veo la dimensión que alcanzó este fenómeno me da la sensación de que a veces nos quedamos más con las campañas de *marketing* desproporcionadas y los miles de personas haciendo cola toda la noche para comprar 'Halo 2' que con el juego que subyacía debajo. Y es una lástima, pienso, porque 'Halo' es un juego excepcional como pocos ha habido, capaz de hacer temblar los cimientos de la industria por sí solo. Así que, ya que él nos ha salvado tantas veces, cambiemos las tornas por una vez y seamos nosotros quienes hagamos justicia al Jefe Maestro: hablemos de 'Halo'.

MANZANAS VERDES: DE DÓNDE VENIMOS, HACIA DÓNDE VAMOS

«Wake me up when you need me»
— Master Chief, 'Halo 3'

A menudo citado como el juego que abrió el camino a la por aquel entonces todavía imberbe Xbox de Microsoft, a mí me gusta verlo al revés. Lo que 'Halo' propició fue un cambio de paradigma en el videojuego: creó el sistema de juego que facilitó la llegada del *shooter* a las consolas, convirtiéndolo en el género predominante de la séptima generación; entendió la importancia del juego *online*, dotándolo de la sencillez y eficacia que se convertirían en el modelo a seguir para toda la industria; y supo mimar y cuidar a una de las comunidades más apasionadas de cuantas han pasado por el medio, proveyendo a sus seguidores de las herramientas y el protagonismo necesarios para sentirse parte fundamental de un universo que, como en el segundo nivel del primer juego, 'Combat Evolved', se abría ante nuestros ojos con una magnitud y profundidad casi

inabarcables y, desde luego, nunca antes vistas. 'Halo' contribuyó significativamente al éxito de Xbox y Xbox 360, no me cabe la menor duda, pero si Microsoft encontró un hueco en el mercado de videoconsolas fue por haber entendido y ofrecido mejor que nadie lo que los jugadores demandaban durante la primera década del nuevo milenio: fue la casa del auge del estudio occidental, con ejemplos tan notables como BioWare, Remedy, Lionhead, Bizarre, Epic o Turn 10, y lo hizo ofreciendo un soporte para la comunidad y el juego en red que sonrojaba al de sus rivales. 'Halo' no es el buque insignia de Xbox por ser la franquicia mejor vendida (que también) sino por ser el juego que mejor representó este nuevo mundo. Para mí, la importancia de 'Halo' radica en su impecable calidad, y para los inversores estará, supongo, en unos números descomunales; pero, para Microsoft, 'Halo' es algo más: 'Halo' es Xbox.

En un mundo en que los juegos iban de aporrear botones, Bungie propuso centrarse en los gatillos y *sticks*. Donde las aventuras tradicionalmente se disfrutaban a solas, ellos decidieron que desde el multijugador a la campaña, pasando por el editor de niveles o las repeticiones, todo se pudiese hacer con amigos, y fuese mejor de esa manera. Mientras las escenas de vídeo eran lo mejor de muchos juegos, ellos usaron cada herramienta en sus manos, habida y por haber, para asegurarse de que la narración se integrase en la acción. Los niveles de dificultad que otros basaban en el daño y la resistencia, ellos los fundamentaron en la inteligencia artificial. El constante goteo de enemigos del FPS tradicional fue sustituido por escaramuzas donde el ingenio y el conocimiento del juego eran tan importantes como la habilidad a los mandos. Cuando muchos se conformaban con los escenarios *pasilleros*, ellos propusieron niveles abiertos y llenos de posibilidades. Bungie hizo todo esto y más, mucho más, y lo hizo dotando a cada pieza de un cuidado, un detalle y una complejidad que aún a día de hoy, dieciséis años después, resultan casi incomparables. Bungie creó un juego colosal, difícil de abarcar aun tras década y media jugándolo, cuya influencia se puede encontrar en la mayoría de las obras que desde este escritorio puedo ver alineadas en mi estantería. Una historia que, sin embargo, podría haber sido muy diferente. Podría, de hecho, nunca haber sucedido.

> «They let me pick, did I ever tell you that?»
> — Cortana, 'Halo 3'

'Halo: Combat Evolved' fue presentado al mundo durante el E3 de mayo de 1999 como un juego de estrategia para Mac. Dos años y medio después, el 15 de noviembre de 2001, salió a la venta como un juego de acción en primera persona para la flamante Xbox de Microsoft. Tras menos de cinco meses una franquicia nueva, lanzada en una consola nueva de una





marca primeriza y perteneciendo a un género minoritario fuera de compatibles, había alcanzado el millón de unidades. Para 2005, 'Halo' había superado la barrera de los cinco millones en ventas, se había convertido en un fenómeno transmedia y un icono de la cultura pop. Su secuela, 'Halo 2', ha alcanzado los ocho millones, de los cuales 2,4 fueron despacha- ▶

dos el primer día convirtiéndolo en el juego de la sexta generación de consolas más rápidamente vendido, por encima de 'Pokémon' o 'Grand Theft Auto'. A las puertas del lanzamiento de 360, 'Halo' justificaba por sí solo la existencia de una nueva consola y ya nadie se atrevía a dudar del lugar de Xbox en la industria. La pregunta que quiero hacerme, pues, es ¿cómo se llegó hasta aquí?

Es difícil de imaginar después de que Activision les diese carta blanca para desarrollar una megafranquicia *de diez años* con 'Destiny', pero los inicios de Bungie fueron bastante humildes, la clásica historia de un par de tíos recién salidos de la universidad haciendo un juego en su garaje. Para cuando empezaron el desarrollo de 'Halo' llevaban casi una década trabajando exclusivamente en compatibles, especialmente Apple, y el estudio había crecido hasta la treintena de empleados. La docena de juegos firmados por Bungie durante los noventa varía tanto de género como de calidad, destacando especialmente la trilogía 'Marathon', una serie de *shooters* en primera persona que ponen de manifiesto la voluntad del equipo por ir más allá de lo establecido. Siendo lanzado en 1994, época de 'Quake', 'Doom' o 'Duke Nukem', 'Marathon' introdujo innovaciones como el disparo secundario, el *rocket jump*, las misiones con objetivos o la gran importancia de la historia, implementada en el *gameplay*. El juego se convirtió en cierto modo en la respuesta de Mac a los juegos anteriormente citados, baluartes



de Windows, y Bungie se convirtió en uno de los estudios más importantes para la marca de la manzana. Pero eso estaba a punto de cambiar.

Todo sucedió muy rápido. Tanto que, después de que Bill Gates diese luz verde al desarrollo de Xbox el día de San Valentín del 2000, Ed Fries, jefe de la división de juegos de la compañía, se encontró con que disponía de tan sólo un año para doblar la cantidad de juegos que estaban desarrollando. Para entonces 'Halo' se había convertido en un juego de acción en tercera persona en mundo abierto (tan abierto como un juego podía ser en el 2000, vaya), a medio camino entre su forma final y la idea original. La historia que se suele contar es que Microsoft posó sus avaros ojos en el juego y desembolsó treinta millones de dólares para arrebatar Bungie a su eterno rival. La realidad es un tanto menos dramática: conscientes de que Apple estaba perdiendo la batalla por los videojuegos y buscaba alejarse de ese mercado (poco antes habían lanzado Pippin, una videoconsola recordada como uno de los mayores fracasos en la historia de la industria), Bungie buscaba cambiar de aires, y la oferta de Microsoft llegó en el momento perfecto para ambos. Perfecto... o casi, porque tras la decisión de mudarse a Washington State, el



«CADA PIEZA ES TAN COMPLEJA Y DETALLADA QUE AUN 16 AÑOS DESPUÉS RESULTA CASI INCOMPARABLE»

estudio sólo disponía de nueve meses para completar una obra cuya campaña reharía desde cero, cuyo multijugador no se empezó hasta las últimas semanas y que hasta tenía el género por definir. Se comenta que trabajaron tan duro, con jornadas tan maratonianas, que Jason Jones, líder de proyecto, ni siquiera tuvo tiempo de actualizar la matrícula de su coche tras dejar Illinois. El que 'Halo' llegase al lanzamiento de Xbox es, afrontémoslo, el resultado de unas prácticas laborales despreciables y endémicas en la industria. El que estuviese diez años adelantado a su tiempo es, sin embargo, mucho más difícil de explicar. Intentémoslo. ▶

COMBATE EVOLUCIONADO: TUERCAS Y TORNILLOS DE LAS SENSACIONES

«There are things about Halo that even the Hierarchs do not understand»
— The Arbiter, 'Halo 2'

Durante la redacción de este artículo he leído incontables foros en los que se hacía la misma pregunta: ¿qué hace a 'Halo' tan bueno? Como sería de esperar, hay respuestas para todos los gustos pero una se repite una y otra vez, casi literalmente: jugar a 'Halo' *se siente* bien.

A nadie que viviese el desembarco de la franquicia estrella de Microsoft se le escapa el gran salto adelante que supuso. Ya hemos mencionado que sus innovaciones propiciaron la llegada finalmente exitosa del género a las consolas, estableciendo un sistema de control capaz de dejar atrás las limitaciones intrínsecas a los *joysticks* a la hora de apuntar y movernos en primera persona. Muchos juegos, eventualmente casi todos, copiaron las ideas de 'Halo', desde la salud autorregenerativa hasta la limitación a dos armas, pasando por la importancia crucial de las granadas y el cuerpo a cuerpo. Lo que diferencia a la obra de Bungie del resto no es sólo el haber tenido la idea antes, es el haber diseñado un sistema de juego sólido como una roca en el que todos estos elementos están integrados en plena simbiosis. Por más que a simple vista parezca que los componentes del combate de 'Halo' son brillantes formas de adaptar el juego al *hardware*, lo cierto es que son fundamentales para su funcionamiento más básico; esos escudos, granadas y culatazos no están ahí porque el mando de Xbox tenga menos botones que un teclado o sea menos preciso que un ratón. Al contrario, todos ellos son elementos que posibilitan un ritmo, estructura y estilo de juego inéditos en el género. Esto es lo que a las decenas de juegos que se promocionaron como *Halo-killers*, desde 'Killzone' hasta 'Breed', les costó tantos años entender y lo que hace que 'Combat Evolved' soporte el paso del tiempo tan bien, especialmente cuando lo comparamos con *shooters* coetáneos. Detengámonos aquí un poco, pues.

«I need a weapon»
— Master Chief, 'Halo 2'

Incluso partiendo de la base de que se consiguiesen solucionar todos los demás problemas, no cabe la menor duda de que conseguir un apuntado eficaz era el quebradero de cabeza de cualquier *shooter* de consola lanzado hace quince años. No en vano, un par de semanas antes del lanzamiento



oficial de 'Halo' apareció en PlayStation 2 otra de las obras más influyentes del género, 'Half-Life', sin poder evitar incorporar apuntado automático: pulsabas un botón, el juego apuntaba por ti, disparabas y a por el siguiente. En Bungie entendieron que, si iban a salir del paso, debían abordar el problema no sólo desde el mando sino desde el propio diseño del juego: en 'Halo' los enemigos son grandes y de colores vivos, los enfrentamientos cercanos, y las alternativas al disparo múltiples. Por otro lado, en el mando existe cierta *permisividad* casi imperceptible que da pie a una gran comodidad a la hora de jugar. Por ejemplo, si apuntamos a un rival desde cerca y éste se mueve, la cámara le seguirá durante los primeros centímetros. Del mismo modo, aunque sólo una porción de la retícula esté posada sobre el enemigo, la bala dará en el blanco la mayoría de las veces. Estas pequeñas facilidades, lejos de limitar al juego, ofrecen libertad para expandir la experiencia en otros aspectos y ahí entran en juego los dos elementos más importantes de 'Halo' a nivel de diseño: *30 seconds of fun* (30 segundos de diversión) y *sandbox* (cajón de arena).

«Time... has taught me patience! But basking in new freedom, I will know all that I possess!»
— Gravemind, 'Halo 3'

El concepto de los 30 segundos de diversión se le atribuye a Jaime Griesemer, diseñador en Bungie al que el término granjeó un desafortunado sobrenombre dentro del estudio. La idea de que 'Halo' funciona en intervalos de medio minuto ganó cierta popularidad a la hora de entender el juego, pero en realidad es un poco más compleja, siguiendo la habitual regla del tres tan presente en el diseño de videojuegos. Así pues, la experiencia se modela pensando en intervalos de 3 segundos: divisas un grupo de enemigos, tardas 3 segundos en acercarte; entonces decides dispersarlos con una granada lo que te lleva otros 3 segundos más o menos; a continuación disparas con el fusil, 3 segundos más, cambias a tu arma secundaria, disparas, 3 segundos, buscas cobertura para recuperarte, 3 segundos más y vuelta a empezar. Si juntamos todas esas acciones de unos pocos segundos, nos da un conjunto que dura, de media, la mitad de un minuto. Entonces salimos de nuestra cobertura y volvemos al ataque, y aquí la idea es que los próximos 30 segundos se desarrollen de forma distinta a los primeros. Para cuando hayan pasado unos tres minutos, el enfrentamiento se habrá terminado, y la clave está en que la próxima ráfaga de 180 segundos de acción sea ▸

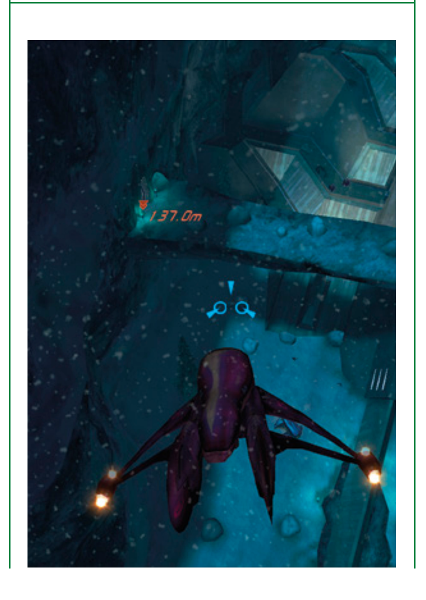






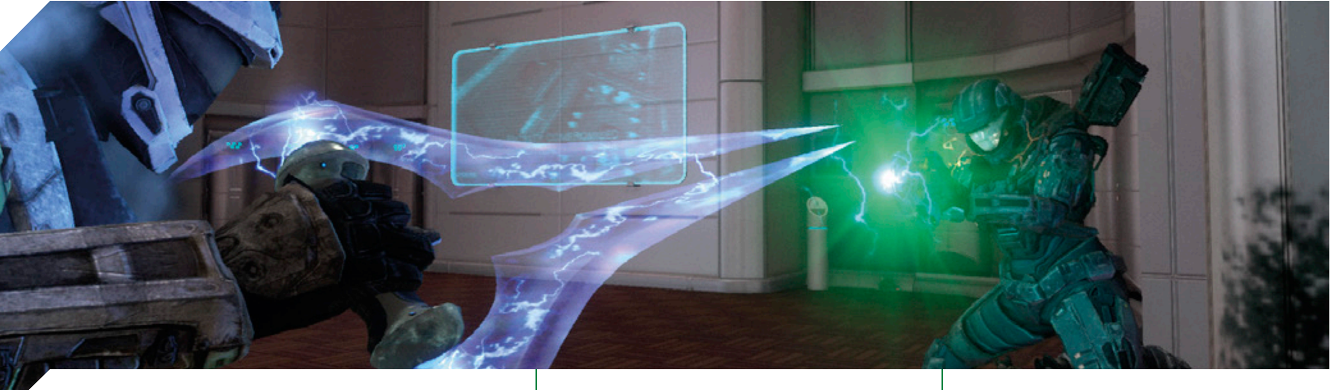
distinta de cualquier otra en el juego, formada por intervalos de 30 segundos únicos que a su vez están constituidos por pequeñas acciones que se repiten siempre en contextos diferentes. Llegados a este punto, esto ya no va de *shooters*: va de la modernización del diseño de videojuegos, donde el ritmo abandona la constante reiteración de lo mismo para intercalar secciones temáticas subdivididas a su vez en pequeños eventos. Se puede comprobar fácilmente comparando la forma en que, por ejemplo, el primer 'Tomb Raider' se estructuraba en comparación con las últimas iteraciones de la franquicia, e incluso echando un vistazo a esta misma publicación que tienes entre las manos: si lo piensas, la principal diferencia entre un juego de carreras de los noventa y 'Forza Horizon 3' no está en los gráficos o el control, está en la forma en que el juego se organiza, en las cosas que haces en cada momento y cómo se complementan para formar experiencias cada vez más complejas hasta conformar un todo. Herencia de su pasado como mundo abierto, 'Halo' potenció este sistema con la eliminación de las clásicas fases de vehículos, que buscaban aportar variedad básicamente cambiando un rato el género del juego; en la aventura del Jefe Maestro los vehículos existen en el escenario, y es decisión del jugador cuándo y cómo usarlos, o incluso ignorarlos por completo. Esta filosofía se encuentra en la mayor parte de videojuegos actuales, y en el caso de 'Halo' y el *shooter* supuso sustituir el constante goteo de enemigos por pequeñas escaramuzas que, al ir seguidas de momentos de pausa y exploración, permiten a Bungie incrementar la intensidad de sus enfrentamientos sin que resulten agobiantes, lo que a su vez permite incidir en la narrativa, de la que hablaremos más adelante.

«ESTO YA NO VA DE *SHOOTERS*: VA DE LA MODERNIZACIÓN DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS»



«When the game is over, the king and the pawn go in the same box» — Cortana, recogido en el diario de la Dra. Halsey, Ed. Especial de 'Halo: Reach'

En el documental sobre el desarrollo de 'Halo: Reach', 'Once More Unto the Breach', Chris Opdahl, jefe de diseño de la campaña, se refiere a 'Halo' como un *sandbox*, un término relacionado hoy en día con los juegos de mundo abierto que, sin embargo, atendiendo a su significado (literalmente, cajón de arena), cobra aquí todo el sentido. Hablábamos antes de cómo el juego perseguía ofrecer variedad constante; que aunque el jugador repita una acción, las circunstancias cambien lo suficiente como para que la situación sea diferente, se sienta novedosa y nunca aburra. Este objetivo del diseño se alcanza con creces mediante una serie de herramientas que, juntas, producen esa diversidad de situaciones de la que hablamos. Pero también ofrecen un enorme lienzo para que el jugador se exprese libremente mediante su forma de enfrentarse a cada reto. Además, el diseño de 'Halo' está pensado para empujarte hacia ese descubrimiento constante y alejarlo de las estrategias conservadoras que suelen surgir como fruto de la frustración. Entre estas herramientas que cito está la famosa limitación a dos armas simultáneas. Cuando 'Halo: Combat Evolved' vio la luz, los *shooters* de PC permitían al usuario cargar con

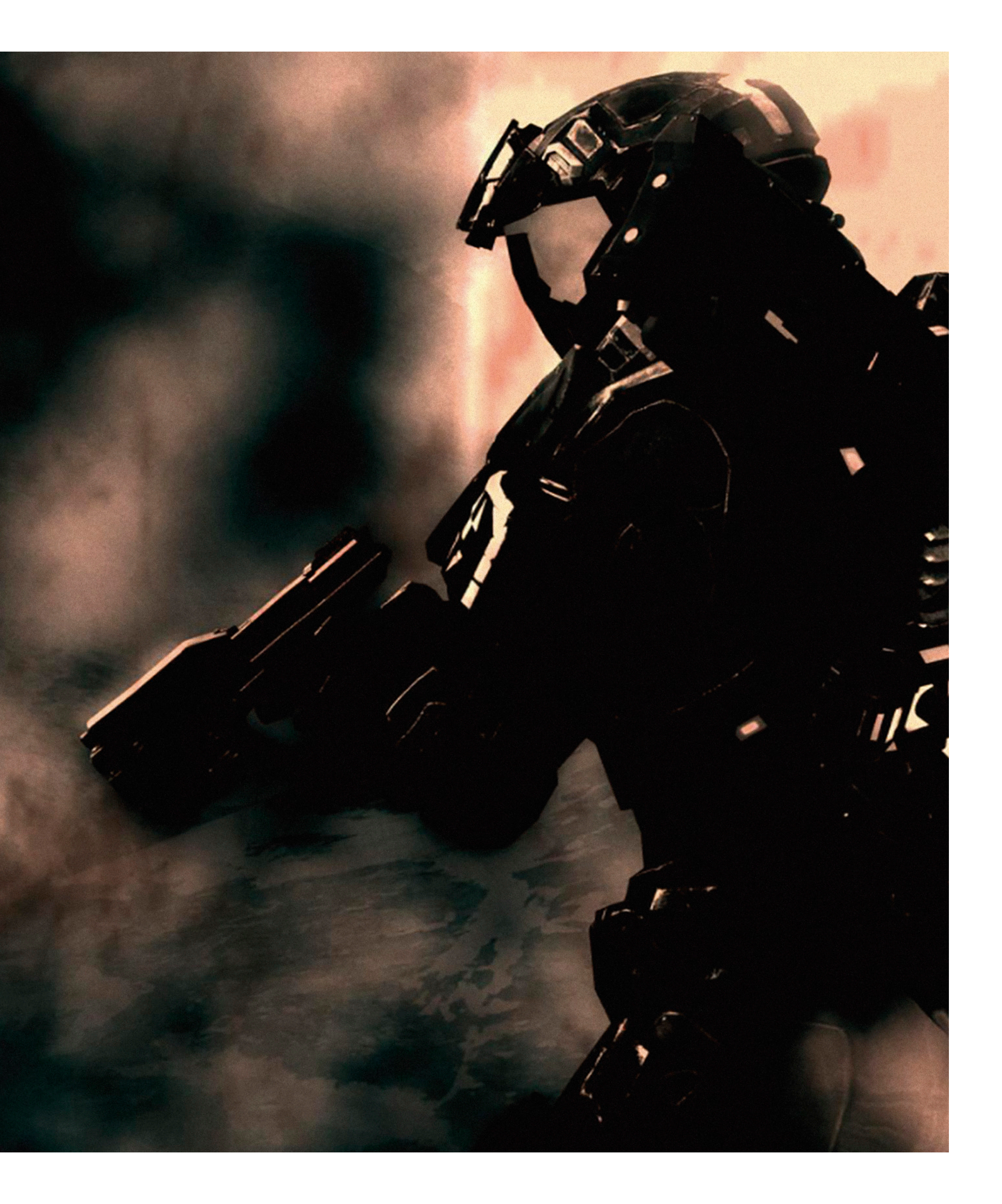


tantas armas como encontrase, permitiendo cambiar rápido entre ellas gracias al teclado y la rueda del ratón. Cuando ‘Halo’ limitó este arsenal a dos armas simultáneas se entendió como una forma de adaptarse a las *limitaciones* del mando. Fuese primero el huevo o la gallina, la cuestión es que Bungie entendió que si el jugador siempre dispone de un arsenal completo, tenderá a escoger siempre la misma arma para cada situación. ¿Enfrentamiento cercano? Escopeta. ¿Larga distancia? Rifle de francotirador. ¿Vehículo? Lanzamisiles. En Bungie plantearon esta relación al revés: ¿qué pasaría si el Jefe Maestro se tuviese que enfrentar a un tanque armado con una pistola y un fusil? ¿Y si fuese emboscado en un pasillo portando únicamente armas de larga distancia? O, aún peor, ¿y si se quedase sin munición en medio del combate? Esto no quiere decir que ‘Halo’ busque premeditadamente esta clase de situaciones, sino que está pensado para que se puedan dar y, entonces, dispongamos de los medios necesarios para solventarlas con éxito. De ahí vienen la gran movilidad de los personajes, el salto tan alto que es cuasi ridículo, o el hecho de que los ataques cuerpo a cuerpo no dependan de un arma específica como la palanca de ‘Half-Life’ o el puñal de ‘Counter-Strike’, sino que estén disponibles en todo momento y sean muy poderosos. De ahí viene también la importancia de las granadas, presentes en el logo del estudio y siempre a mano en ese gatillo izquierdo que la escuela de ‘Call of Duty’ prefiere dedicar al apuntado. Esto permite usarlas constantemente no sólo para eliminar enemigos sino para, por ejemplo, conseguir una tregua cuando nos están disparando, obligándolos a saltar a un lado, evitar que nos persigan cuando estamos en las últimas creando una deflagración entre ellos y nosotros, o dispersar grupos para

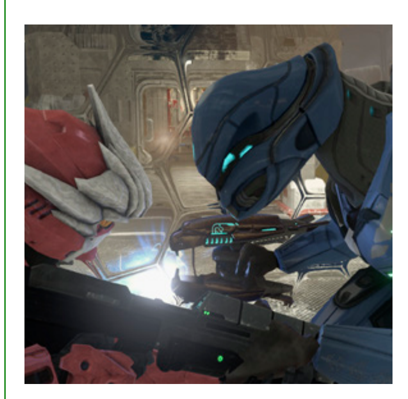


poder derrotarlos uno a uno. Es decir, la granada pasa de ser un arma como cualquier otra a un importante componente estratégico, ¿recuerdas a qué género pertenecía ‘Halo’ en sus inicios? Todo esto está muy bien, pensarás, pero no responde a la pregunta de cómo solventar situaciones cuando la lógica dice que nuestras armas no son las más adecuadas. Bien visto, despejemos la equis.

Más allá de un par de principios básicos como la variedad y la diferenciación entre las distintas herramientas de destrucción con que contamos, ‘Halo’ hace especial hincapié en lograr un equilibrio único donde ningún arma sea nunca completamente inútil pero tampoco jamás infalible. Esto se consigue gracias a que en ‘Halo’ ▶



no hay un sólo tipo de salud, sino que para eliminar a un enemigo, ya sea la inteligencia artificial u otro jugador, primero hay que destruir el escudo de su armadura y, entonces sí, matarlo. Unas armas hacen mejor una cosa, otras la otra, y a menudo una que parezca muy poderosa será derrotada por un jugador que sepa sacar provecho de una combinación de otras que tal vez por sí solas parecían no tener ninguna oportunidad. Como decía al principio, tan importante es nuestra habilidad como nuestro conocimiento del juego, es decir, cuánto hayamos experimentado con el *sandbox* de 'Halo', pero veamos ejemplos concretos: quizás la pistola de plasma parezca inútil para un jugador inexperto y semeje que sus disparos hacen poco daño, tienen una baja cadencia de fuego y son hasta esquivables por lo lentos que son; a nadie sorprende que sea el arma más común entre los *grunt*, los enemigos más débiles del juego. Pero hete aquí que el Jefe Maestro, en una de sus masacres, otro día en la oficina, se ha quedado sin munición y no le queda más remedio que hacer lo que puede con la dichosa pistolita que dispara bolitas verdes. Descubrimos entonces que, manteniendo pulsado el gatillo, cargamos un disparo capaz de deshabilitar un escudo de un solo golpe, lo que, combinado con el culatazo, la hace letal a corto alcance. Así mismo, este disparo congela el motor de cualquier vehículo del juego, lo que significa que mientras un novato con una pistola de plasma y un lanzamisiles enfrentándose a un tanque utilizará el segundo y



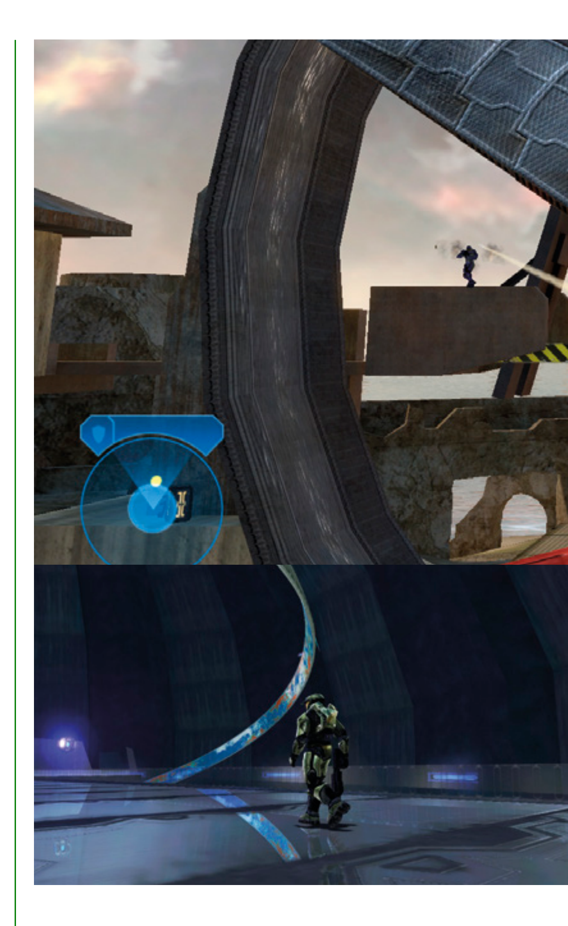
destruirá el vehículo, un jugador con horas a sus espaldas escogerá la opción más arriesgada y con la mejor recompensa: congelar el tanque, echar a su ocupante de una patada (literalmente) y conseguir una herramienta, el tanque, con el potencial de darle un giro de 180° a una partida que parecía perdida. El disparo cargado y la capacidad de detener vehículos son cualidades únicas de la pistola de plasma, pero esta filosofía de diseño se aplica a cada una de las en torno a veinte armas que Bungie introdujo en sus juegos, siempre con cualidades únicas e intrínsecas a cada una de ellas. No fue hasta 'Reach', el quinto 'Halo' de Bungie, nueve años después del primero, que me percaté de que, dado que en 'Halo' las balas tienen física propia, si disparamos con el rifle de francotirador contra una pared en un ángulo poco cerrado, el tiro rebotará, pudiendo eliminar enemigos a cubierto. Y esto no se queda aquí ya que, además del diseño casi enfermizo de cada pieza del armamento, éstas también tienen interacciones únicas entre sí. Por ejemplo, mencionaba antes el lanzamisiles; pues bien, más allá de las limitaciones obvias que cualquier juego incluye para equilibrar su poder (limita el campo de visión, a corta distancia hiere a quien dispara, desde lejos es fácil de esquivar, sólo carga dos cohetes y tarda una eternidad en recargar), si, por ejemplo, disparamos a alguien armado con un martillo gravitatorio y éste golpea con el martillo en el momento justo, el misil saldrá repelido. La grandeza de esto está en que no se trata de una mecánica preparada, los desarrolladores no tuvieron la ▸

«TAN IMPORTANTE ES NUESTRA HABILIDAD COMO NUESTRO CONOCIMIENTO DEL JUEGO, ES DECIR, CUÁNTO HAYAMOS EXPERIMENTADO CON EL *SANDBOX* DE 'HALO'»

idea y crearon un sistema que permitiese llevar a cabo esta acción. Lo que en realidad sucede es que el martillo gravitatorio (que, por cierto, es una deliciosa salvajada, como su propio nombre indica) expele una especie de campo de fuerza que no es otra cosa que la física del juego golpeando en todas direcciones. Y aunque honestamente creo que este sistema se creó para añadir espectacularidad al acompañar cada golpe de todo tipo de trastos saltando por los aires, está tan bien integrado en el *sandbox* que permite ser explotado para otros menesteres. Dicho esto, si eres nuevo en 'Halo' y te disparan con un misil, mi consejo es que saltes a un lado... pero prueba el martillo cuando alguien te intente atropellar con una navecita, valdrá la pena.

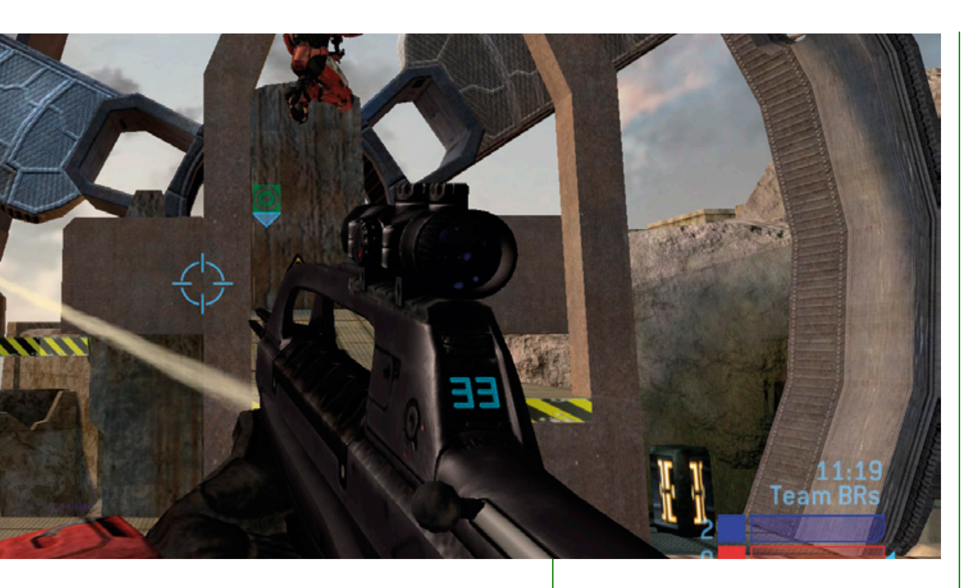
«Six, that A.I. chose you for a reason. She chose right»
— Noble 1 Carter, 'Halo: Reach'

Pese a todo lo expuesto, el combate no puede ser interesante si no nos enfrentamos a enemigos interesantes, y he ahí uno de los factores más frecuentemente resaltados de este juego: la inteligencia artificial. Esta vez no me pararé a explicar el salto que 'Halo' supuso respecto a otros *shooters* de la época: la diferencia es tan abismal que salta a la vista. La pobre IA de la mayoría de juegos de entonces no sólo se explica en base a limitaciones técnicas sino que, especialmente en consolas, estaba intrínsecamente relacionada con todo lo que hemos mencionado a lo largo de este artículo. A lo que me refiero es a que, por más que un juego pudiese disponer de enemigos inteligentísimos, dado que el jugador necesitaba una eternidad para apuntar, cambiar de arma o moverse, estos sistemas siempre se encontraban lejos de poder alcanzar todo su potencial, ya que de lo contrario crearían experiencias injustas y frustrantes. Bungie no sólo solucionó esta situación, sino que fue un paso más allá y usó la IA para moldear la experiencia del jugador. Dejemos que Jaime Griesemer nos eche un cable de nuevo para entender cómo la IA afecta al todo: «*En la mayoría de juegos [...] la IA hace una cantidad de daño y cada encuentro supone un determinado reto, y tú eres o bien lo bastante bueno para derrotarlo o no [...]. 'Halo' es fundamentalmente diferente en cuanto a que deja al jugador establecer el ritmo. No es dificultad mágica dinámica, no es más fácil si eres muy malo. Simplemente, de forma natural, por la forma en que está afinado, espera a ver qué haces, cómo de fuerte atacas, y entonces contraataca con la resistencia justa. Si juegas cuidadosamente escogiendo tus objetivos, puedes sobrevivir a un gran enfrentamiento sin mucho riesgo, pero si cargas a saco, con balas volando por todos lados, [el juego] responderá realmente fuerte y probablemente te mate. Del mismo modo [...] si corres*



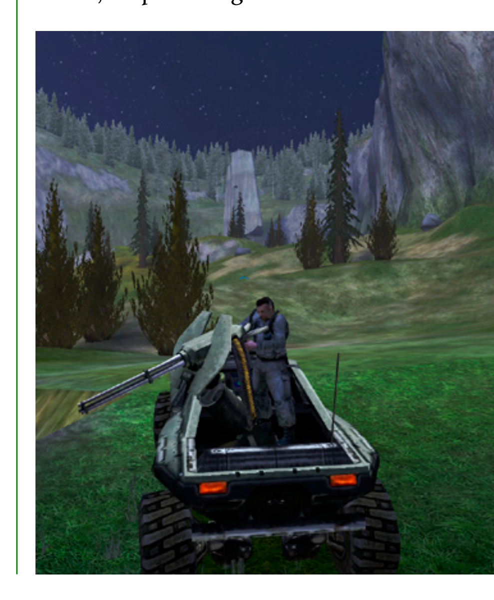
a por cobertura, [la IA] retrocederá y te dará un respiro. [...] Creo que este toma y daca, este baile que el juego hace con el jugador, es lo que aporta a 'Halo' su sabor». Querido Jaime, si alguna vez lees esto, me gustaría invitarte a una cerveza.

La forma en que la IA se comporta en general, a la que hace referencia Griesemer, hace al jugador sentirse poderoso y da lugar al famoso carácter épico de 'Halo', que erróneamente se suele atribuir a la música (que, por otro lado, es brillante) o la trama (no tan brillante). Así, si estás en inferioridad, ser más listo que la IA es satisfactorio porque sientes que te



enfrentas a enemigos inteligentes y, por el mismo motivo, cuando te ves en superioridad el juego te invita a arriesgar, a lucirte, a demostrar que encarnas a un soldado de 2,5 metros que carga una armadura de media tonelada (según el *lore*). Aquí es donde cobra todo el sentido el famoso escudo recargable que sustituyó a la barra de salud: el combate carece de consecuencias a largo plazo y ofrece cierto margen para la expresión, lo que dure el escudo, lo cual significa que cuanto mejor juegues, cuanto mejor gestiones esa ventaja, más tiempo tendrás para expresarte y, cuanto peor lo hagas, antes tendrás que retirarte. En muchas ocasiones te verás contra la espada y la pared y sólo una heroicidad podrá salvarte. Al haber siempre un gran abanico de posibilidades más allá del disparo y el movimiento, esas heroicidades se sienten como tales y están constituidas por las acciones que normalmente desechamos por ser demasiado arriesgadas. De este modo, 'Halo' nos empuja a abandonar el conservadurismo y probar cosas nuevas constantemente mientras nos mantenemos en un equilibrio de dificultad ideal. Esta experimentación constante nos hace estar siempre aprendiendo sobre el juego, lo que a su vez nos abre nuevas posibilidades, y eso es lo que hace que volvamos una y otra vez a por más.

Habiéndose desabrochado el cinturón de seguridad que los FPS cargaban en el control, el ritmo y las mecánicas, los ingenieros de Bungie crearon un sistema llamado *árboles de comportamiento* (del inglés *behavior trees*), tan común hoy en día que incluso el Unreal Engine incorpora un editor basado en él. El concepto *árboles de comportamiento* ya se explica un poco en sí mismo y es que, básicamente, con cada acción del jugador, cada personaje de la IA analiza todas sus posibles opciones (lanzar granada, huir, disparar o recoger el arma de un compañero muerto, por ejemplo) y escoge una que se adecúe a la situación. Según contaba Damian Isla, exprogramador en Bungie, durante una charla en la GDC, la IA de 'Halo' llegaba a sopesar cientos de posibilidades por cada acción que realizaba. Para afinar aún más este sistema, se estableció el denominado *stimulus behavior* (comportamiento por estímulos), que en resumidas cuentas hace que los enemigos, ante determinadas situaciones, den prioridad a ciertas acciones (por ejemplo, si el jugador se sube a un vehículo, la IA intentará encontrar otro para hacer la lucha más interesante). Esta técnica pionera se llevó hasta límites casi enfermizos para la época, aplicándola incluso a los soldados aliados. Estos personajes no jugables, lejos de mostrar la clásica inutilidad que les suele caracterizar, funcionan en base a los mismos principios que los aliens, lo que da lugar a situacio- ▶



nes como la que viví rejugando 'Halo 3' hace no mucho: unos pocos soldados y yo, el todopoderoso Jefe Maestro, avistamos a un grupo de enemigos. Me acerqué lo suficiente como para ser atacados cuando algo llamó mi atención y me fui a investigar, abandonando a mis valerosos acompañantes a su suerte. Cuando volví al cabo de un rato y tras divagar en la otra punta del nivel, los aliens del Covenant estaban desperdigados por el suelo junto a algunos de los soldados, pero dos habían sobrevivido: ellos también ayudaron a salvar a la humanidad. Esta anécdota pone de manifiesto no sólo la calidad de la IA, sino la complejidad de un juego irrepetible. El nivel en cuestión, The Ark, es uno de mis favoritos de todos los tiempos: lo habré jugado, sin exagerar, entre quince y veinte veces. Sin embargo, sigue consiguiendo sorprenderme. Lo más importante, pese a todo, es que todos los sistemas que hemos discutido hasta ahora no hacen sino componer la base del juego. Una base sólida como una roca, desde luego, pero una base que, al fin y al cabo, sólo es el principio.

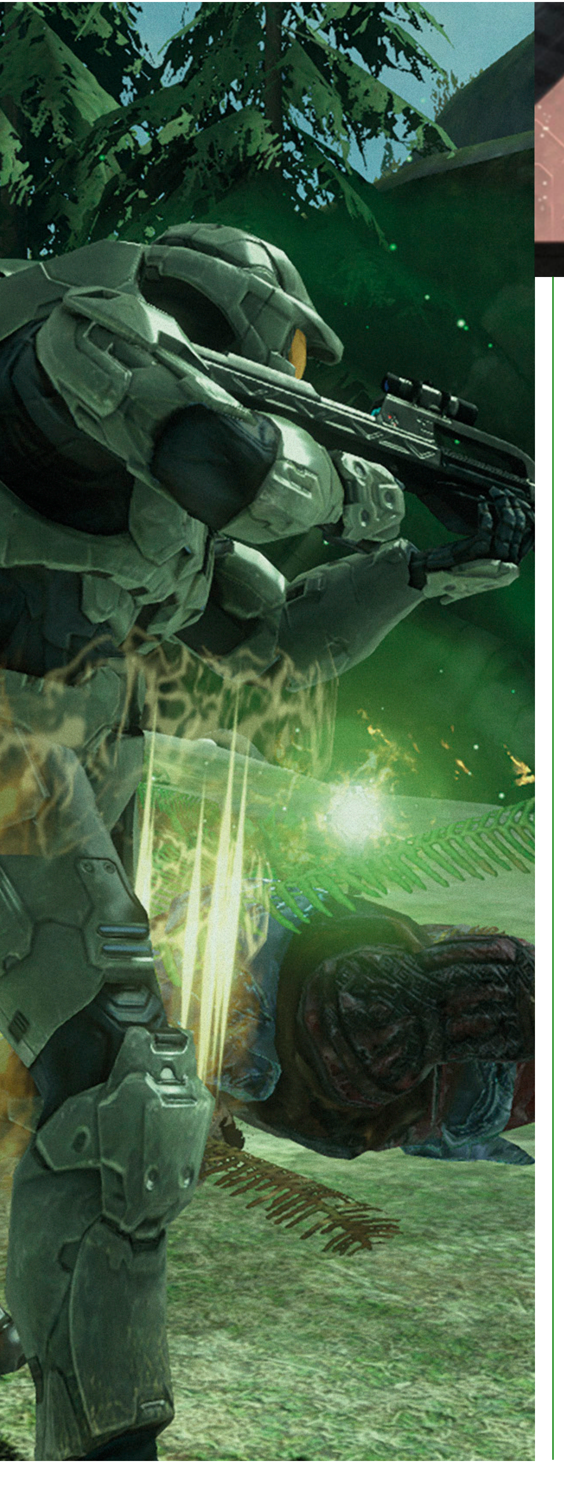
NO ES LO QUE DICES, ES CÓMO LO DICES: SOLDADOS CON ALMA DE CUENTACUENTOS

«You heard the lady! Move like you´ve got a purpose»
— Sgt. Avery Johnson, 'Halo: Combat Evolved'

Se suele decir que los videojuegos siempre han mirado al cine a la hora de contar una historia. Yo creo que más bien recurrieron a él. La clásica secuencia de escena de vídeo exponiendo el argumento seguida de sección jugable desconectada de la narrativa y vuelta a empezar nos lleva acompañando desde que la tecnología alcanzó el mínimo necesario para hacerla posible. Si bien este sistema mejoró notablemente durante la segunda mitad de los noventa con la llegada de títulos clave como 'Metal Gear Solid', en su mayoría no hacían sino mejorar la calidad de la cinematografía más que intentar ir más allá. No fue hasta la llegada de 'Half-Life' en 1998 que abrimos los ojos a una revelación: se podía contar historias mientras jugábamos.

'Halo: Combat Evolved' supo conciliar lo mejor de ambos mundos. La brillante realización de las cinemáticas enlaza una acción que siempre está llena de contexto. El Jefe Maestro nunca aparece mágicamente en un sitio, sino que se nos explica cómo ha llegado hasta ahí y nos muestra a nuestro transporte alejándose. La constante presencia de soldados aliados aporta realismo al combate, y las explosiones que se atisban en el cielo dotan a la guerra de una escala inédita en el medio. Contrariamente a lo que se venía haciendo hasta entonces, las escenas de vídeo a menudo prescinden de explicar el argumento para, en su lugar, fomentar la acción: no es lo mismo aparecer en el campo de batalla sin saber muy bien cómo que hacerlo saltando de una nave en marcha tras una entrada en atmósfera rodeada de explosiones como en el anteriormente citado nivel The Ark. Hablaba

«LA NARRACIÓN SE REPARTE ENTRE CADA MINUTO DE LA CAMPAÑA EN LUGAR DE CONCENTRARSE EN PEQUEÑOS BLOQUES DENSOS»



antes de cómo ‘Halo’ aprovechaba las recién creadas pausas entre escaramuzas para fomentar la narrativa. Bungie aborda esto rodeando al jugador de otros personajes: Cortana, el Inquisidor, Guilty Spark, Johnson, Noble 6, los soldados o las constantes transmisiones de radio están ahí para aportar constante *feedback* sobre el combate, dotar de contexto y agilizar una narración que, de este modo, se reparte durante la total duración de la campaña en lugar de concentrarse en pequeños bloques de mayor densidad. Estas herramientas hacen que un argumento, la verdad, bastante tópico, sobre marines salvando a la humanidad de una invasión alienígena a base de balazos, consiga resultar atractivo gracias a varios personajes bastante interesantes y giros efectistas (y efectivos).
El constante diálogo de los PNJ potencia la sensación de que nos enfrentamos a rivales inteligentes: los grunt, carne de cañón, se aterrorizan al vernos aparecer; los élite nos desafían; y ambos dispararán a nuestro cadáver después de muertos. Así mismo, ‘Halo’ es una experiencia muy atmosférica para el género, donde se visitan las milenarias ruinas de civilizaciones alienígenas perdidas en los recovecos de la memoria y los personajes interactúan constantemente con tecnología que no tienen tiempo de comprender. El tono bucólico conjuga a la perfección con las enigmáticas estancias desoladas, los pasillos llenos de ecos y las construcciones sepultadas por pantanos y colosal vegetación. Pero eso es sólo la mitad del trabajo, la otra mitad es cosa de Martin O’Donnell y Michael Salvatori. Sus composiciones son extraordinarias e icónicas, responsables de gran parte de la personalidad e intensidad de ‘Halo’, y que imbuyeron al género de registros que rompieron completamente con todo lo establecido. No cometeré el sacrilegio de intentar explicar la calidad e importancia de la música en ‘Halo’; me perdonaréis aquí, lectores y lectoras, pero esto lo tenéis que experimentar por vosotros mismos. La banda sonora se convirtió de este modo en una herramienta más de una narrativa que quizás no contó nada nuevo pero que, por otra parte, fue capaz de contar lo mismo de formas que resultaron frescas y atractivas para un público ávido por sentirse parte de una *space opera* de dimensiones épicas... Un momento, repensemos esa última afirmación, ¿contó ‘Halo’ siempre lo mismo? ▶

BUNGIE ROMPE SU PROPIO CANON: ODST

«Pays to be the strong, silent type»
—Taylor "Dutch" Henry Miles, 'Halo 3: ODST'

En 2007 Bungie acababa de firmar 'Halo 3', uno de los juegos más rentables de todos los tiempos, aclamado de forma unánime por crítica y público. Mientras los servidores de Xbox Live marcaban músculo con decenas de millones de partidas diarias, sus creadores se planteaban dudas existenciales. Tras cerrar el primer desarrollo en casi una década en que el reloj había dejado de ser el principal problema (Microsoft había encontrado en 'Gears of War' la forma perfecta de permitir a su buque insignia llegar con dos años de retraso a su nueva y flamante plataforma, la Xbox 360), el estudio ansiaba explorar nuevos horizontes. Sin embargo, quienes controlaban el capital no tenían intención de dejar marchar a la gallina de los huevos de oro. Finalmente, Bungie y Microsoft alcanzaron un acuerdo: los primeros desarrollarían dos 'Halo' más, tras lo cual los segundos les concederían la independencia. Estos juegos acabarían siendo 'Halo: Reach', la despedida perfecta, y un proyecto con Peter Jackson que se terminaría cancelando. Ante tal eventualidad y no queriendo retrasar su libertad, Bungie tomó una decisión: expandirían el contenido del DLC de 'Halo 3', incluyendo una campaña completamente nueva y un modo inspirado en las Hordas de 'Gears of War 2'. Esta idea permitiría alejarse de la expansión y mejora de la fórmula de 'Halo' que habían sido las secuelas de 'Combat Evolved' mientras se exploraban nuevos caminos en el diseño de videojuegos. Nacía así 'Halo 3: ODST'.

Encuadrado durante los eventos de 'Halo 2', 'ODST' tiene lugar en la ciudad terrestre de Nueva Mombasa durante la invasión del Covenant, una ambientación que los *fans* habían pedido volver a visitar. Su particularidad reside en que abandona la clásica estructura de misiones para ofrecernos un mundo abierto por el que movernos con libertad. La obra nos pone en la piel de The Rookie, un soldado novato que se despierta tras horas inconsciente para descubrir que se ha extraviado de sus compañeros. El juego empieza con el caer de la noche, y nos propone recorrer el escenario en busca de una serie de balizas: cada vez que encontremos una se activará un *flashback* en el que jugaremos los eventos del día en la piel de otro combatiente. Esta dualidad día/noche permite a Bungie lograr varios objetivos: equipara los planos nocturnos con la tristeza de una ciudad conquistada y abandonada (acompañado esto por las notas de saxofón de una BSO descomunal), mientras que



los momentos de luz profundizan en los personajes. Por otro lado, permite introducir variedad en el desarrollo de las misiones al ponernos en la piel de diferentes personas en distintas situaciones, abandonando el ritmo pausado de las partes de The Rookie en las que siempre estamos en desventaja.

La ciudad de Nueva Mombasa muestra una clara influencia del fenomenal trabajo de Viktor Antonov con la Ciudad 17 de 'Half-Life 2'; grafitis, coches desperdigados, metralla en los muros y cajeros con billetes colgando cuentan mucho de lo que ahí ha pasado. Sin embargo, una vez más, en Bungie quisieron ir más allá. Mencionaba antes los *flashbacks* que encontramos durante el juego; pues bien, éstos se pueden encontrar en cualquier orden y, sin embargo, la mayor parte de los jugadores lo hacen en el mismo. ¿Por qué? De la misma forma en que 'Combat Evolved' fomentaba un estilo de juego mediante estímulos muy sutiles, 'ODST' muestra el camino que quiere que sigas... ofreciendo un gran abanico de opciones, lo que fomenta la sensación de que has sido tú quien ha decidido explorar cada rincón. Pongamos que llegas a una bifurcación y dudas; Bungie ha puesto un semáforo en verde en el camino que quieren que cojas y uno rojo en el otro. Pongamos que te has perdido dentro de un edificio; bueno, si pretendes dar con un grupo de soldados, lo más probable es que te los encuentres siguiendo el pasillo lleno de muebles volcados. Pongamos que te encuentras en una plaza y no sabes por dónde seguir; quizás un teléfono público empiece a sonar en la distancia (sí, dentro de quinientos años las cabinas volverán). El escenario y la narrativa se fusionaron en 'ODST' de una forma modélica que, aunque se esté convirtiendo en cliché dentro de este artículo, Bungie llevó todavía un pasito más lejos: justificándolo argumentalmente. Y es que la mayoría de estas pequeñas ayudas proceden del Superintendente, la inteligencia artificial que controla el funcionamiento de la ciudad. A decir verdad, esta necesidad de eliminar las disonancias no es nueva, sino que nos acompaña desde la primera iteración de 'Halo'. Por ejemplo, si pensamos en la salud regenerativa, ésta no sucede por arte de magia: es un campo protector que forma parte de la tecnología de la armadura del Jefe Maestro. Vale, quizás no es la justificación más original del mundo, pero acordémonos de ella la próxima vez que nos quejemos de que por culpa de 'Halo' los *shooters* de la segunda guerra mundial son menos realistas. ▶



EN TU CASA Y EN LA MÍA: LA REVOLUCIÓN ONLINE

«That lone-wolf stuff stays behind»
— Noble 1 Carter, 'Halo: Reach'

Es difícil, repasando la historia, encontrar muchos ejemplos de juegos que triunfasen a partes iguales tanto en la faceta multijugador como a la hora de ofrecer una experiencia solitaria. Abundan los casos de modos de juego que se sienten más como un añadido comercial que como un paso dado con firmeza. A menudo, de hecho, los diseñadores más talentosos tomaron la inteligente decisión de no comprometer la calidad de sus productos y, en su lugar, centrarlos en una faceta concreta. Ahí tenemos casos como el de Valve con 'Half-Life' en oposición a 'Team Fortress', o el más reciente de id Software y 'Doom' o 'Quake'. Que 'Halo' funcionase tan bien a nivel competitivo fue, creo, un tanto inesperado. Desde luego, el juego disponía de algunos mapas excelentemente diseñados, pero el hecho de que unas mecánicas diseñadas para dispararle a aliens en la cara funcionasen tan bien contra humanos es difícil de explicar más allá de que la IA de por sí tenía un comportamiento más realista que el de muchos juegos. 'Halo: Combat Evolved' carecía de multijugador *online*, pero fue un fenómeno tal que está considerado la única vez en que las *LAN parties* llegaron a ser realmente populares en consolas. Aunque no existan fuentes que lo confirmen, tengo la firme convicción de que aquí es donde empezó la historia de amor de Xbox con Doritos y Mountain Dew. Además de multijugador a pantalla partida para hasta cuatro jugadores, el juego permitía interconectar máquinas para llegar a la cifra de dieciséis. Por si esto fuese poco, la pantalla partida se extendía a la campaña, una práctica mucho más habitual en aquellos incipientes y maravillosos años 2000. En una maniobra que repetiría con 'Gears of War' y Xbox 360, resulta mareante imaginar cuántas consolas vendió Microsoft a gente que había pasado la tarde anterior jugando a 'Halo' en casa de un amigo. Y, sin embargo, la verdadera revolución todavía estaba por llegar.



«Double kill!»
— Master Chief, multijugador, todos los juegos

Cuenta conmigo: *rankings* y *matchmaking* basados en la habilidad, *lobbies* compartidos, mensajes de texto y voz, conversaciones basadas en la distancia durante la partida, listas de amigos, listas de reproducción de niveles y modos, soporte para grupos de jugadores recientes, para grupos de amigos y para clanes...

la lista sigue y sigue. La llegada de 'Halo 2' en 2004 trajo consigo las tan ansiadas funcionalidades *online*, y en Bungie no quisieron desaprovechar la oportunidad de demostrar una vez más que, por aquel entonces, el ritmo lo marcaban ellos. No olvidemos que de aquella internet todavía tenía una presencia testimonial en consolas, con PlayStation 2 todavía llevando ruedines mientras en Nintendo... en Nintendo no se ponían de acuerdo sobre a quién le tocaba reiniciar el *router*. Las funcionalidades *online* de 'Halo 2', por no hablar de su estabilidad y fiabilidad, eran avanzadas incluso comparadas con el estándar de PC, donde muchos todavía preferíamos la cercanía de jugar en aquellos cibercafés que hoy se llaman locutorios. Fue con esta base tan sólida que los diseñadores de Bungie se crujieron los nudillos para sentarse a crear el modo multijugador más sólido de la saga y uno de los mejores de la historia de los videojuegos. El diseño de niveles de 'Halo 2' es simplemente increíble, lleno de escenarios míticos capaces de soportar no decenas o cientos sino miles de partidas y seguir siendo emocionantes. Lejos de la intención de sus sucesores de crear arenas simétricas que favoreciesen los eSports, u obsesiones absurdas como la de 'Reach' de que cada mapa estuviese sacado de la campaña y funcionase como un reloj en ambos modos, en 'Halo 2' se buscó hacer el juego más divertido posible y se consiguió. Se utilizaron simulaciones que imitaban el comportamiento de torrentes de agua para predecir qué rincones de cada escenario serían más o menos activos o comprobar que los puntos más ventajosos ofreciesen opciones para ser defendidos o recuperados. Por aquel entonces costaba imaginar un equipo con más recursos que Bungie, lo que el estudio utilizó para ir más lejos que nadie en las fases de testeo. Se construyó un enorme complejo en el que cientos de jugadores (y no *beta testers* profesionales) jugaban en habitaciones a solas. Aparte de una cámara grabando sus caras para captar cada reacción, estas habitaciones estaban dotadas de ventanas unidireccionales (como las de las salas de interrogatorios de las películas) para que los diseñadores pudiesen observar en tiempo real. La ambición de Bungie no era crear un buen juego, ni siquiera el mejor, sino crear una experiencia que perdurase y ofreciese una mirada al futuro. Se llegó tan lejos, que este proceso de testeo se repitió con juegos de la competencia para asegurarse de que 'Halo' no repetía ninguno de sus errores y mejoraba cada una de sus virtudes. 'Halo 2' salió a la venta el 9 de noviembre de 2004 y se mantuvo como el juego más jugado del Live, tanto en la Xbox original como en 360, hasta el lanzamiento de 'Gears of War', dos años y una generación después. ▸







JUNTOS Y REVUELTOS: CREANDO COMUNIDAD

«Triple kill!»
— Master Chief, multijugador, todos los juegos

Habiendo revolucionado primero la campaña y después el multijugador en el género, 'Halo 3', el cierre de la trilogía original, contaba con una gran ventaja sobre sus competidores: la comunidad. En Bungie sabían que no sólo les acompañaban los números; los jugadores de 'Halo' se podían comparar en dedicación a los de 'World of Warcraft' y, de hecho, muchos de los modos de juego más populares, como Zombies o SWAT, habían sido creados por los *fans*. Por eso, más allá de potenciar las virtudes ya conocidas, el objetivo de 'Halo 3' se resumía en dos palabras: crear y compartir. Y la forma de conseguirlo era estricta: que nunca tuvieses que hacerlo solo.

Pensemos por ejemplo en el editor de niveles, Forge. En una modalidad ya de por sí poco frecuente en consolas, Bungie decidió que no sólo pudiésemos trastear con cualquier mapa o crear los nuestros, sino que nos permitió editar valores como la gravedad, el daño recibido o la velocidad. Es decir, estaban tan seguros de la solidez de su fórmula que la liberaron para que experimentásemos alterando los ingredientes. Con un sistema para compartir creaciones similar al actual Workshop de Steam, 'Halo' se convirtió en un *shooter* en el que se podía desde construir robots gigantes hasta jugar a la petanca. Pero, una vez más, tampoco se quedaron ahí, porque incluso Forge es un modo cooperativo, tanto *online* como a pantalla partida. Los jugadores son bolitas que vuelan por el mapa haciendo sus cosas y que, pulsando un botón, se convierten en soldados instantáneamente para probar en combate lo que acaban de construir. Y ya que hablamos de cooperativo *online*, un concepto totalmente asumido hoy día, 'Halo 3' fue el primer juego en implementarlo en su campaña para hasta cuatro jugadores, una auténtica proeza técnica de la que el motor ni se resintió. Por otra parte, esta filosofía no se limitó a mapas y modos de juego, al contrario. Me refiero al sistema de repeticiones, demencial aún hoy: 'Halo 3' permite cargar cualquiera de las últimas partidas que hayamos jugado, incluida la campaña, y mover la cámara libremente para apreciar la minuciosidad de hasta el más ínfimo detalle. Se trata de una herramienta con tanto potencial que algunas de sus creaciones están disponibles hoy en día en Netflix. Cuando al comienzo decía que 'Halo' es Xbox no exageraba: la idea de que te unas a tu grupo de amigos y navegues por cada modo de juego sin interrumpir la conversación se acabó incorporando a la consola en sí, y lo mismo se puede decir de la posibilidad de capturar cada segundo de metraje, algo que 'Halo 3' permitió hacer muchos años antes de la era de YouTube y Twitch. ▸

> «EL OBJETIVO DE 'HALO 3' SE RESUMÍA EN DOS PALABRAS: CREAR Y COMPARTIR. Y LA FORMA DE ALCANZARLO ERA ESTRICTA: QUE NUNCA TUVIESES QUE HACERLO SOLO»

EL ÚLTIMO BAILE: REACH



«Finish the fight»
— Eslogan promocional de 'Halo 3'

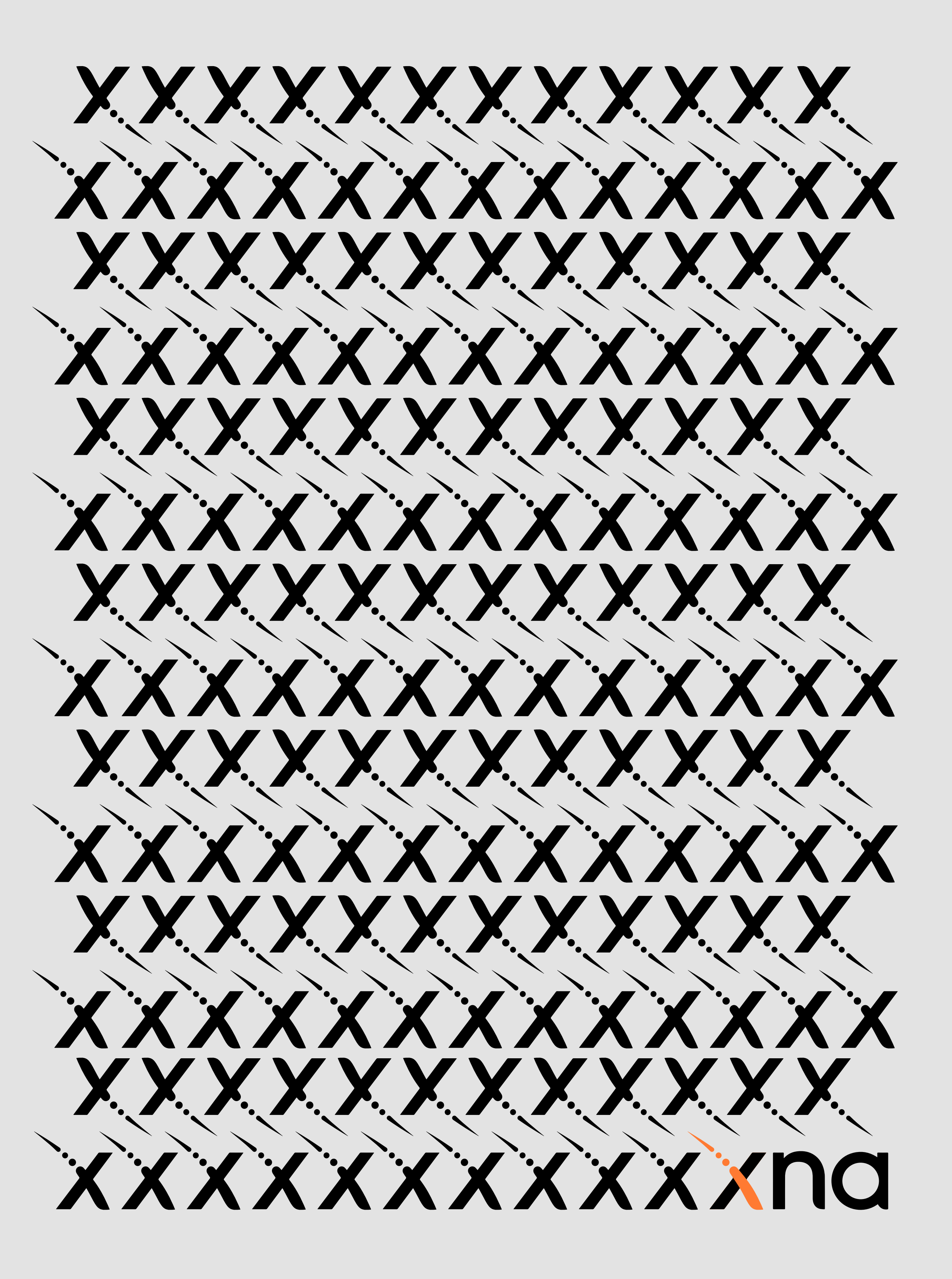
Recuerdo vivamente mis primeras partidas a 'Halo: Reach', el adiós de Bungie. Sabía que habría más Bungie, y más 'Halo', pero que ya ninguno sería lo mismo. No me equivocaba. Nada más empezar el juego, éste me confirmó que ellos se sentían de la misma forma: abría con un plano de tu casco en el suelo, semienterrado en los lodos de la historia. Precuela del primer 'Halo', 'Reach' es un juego sobre una derrota inevitable que, sin embargo, ayudó a ganar la guerra. Desde el principio sabes que no sobrevivirás, que no habrá un mañana para ti, que ésta será la última vez que experimentes algo igual. Conforme me acercaba al epitafio, un nudo se iba formando en mi garganta. Al final, tras lograr su objetivo, tu personaje se ve solo y abandonado en un planeta a punto de ser destruido. Renegando de cinemáticas, Bungie nos da el control para que sigamos luchando hasta que no podamos más. Rodeados de invasores y a las puertas de un destino ineludible nos quitamos el casco, empuñamos nuestro fusil por última vez y hacemos lo que hemos venido a hacer, lo único que hemos sabido hacer; lo que hemos hecho mejor que nadie.

El último plano, ése que abría el juego, es ahora diferente: la hierba ha empezado a brotar de nuevo y la montaña que una nave gigantesca había partido en dos se ha cubierto de nieve. Tu cuerpo, dicen, se convertirá en cristal,



pero tu sacrificio perdurará. El 29 de abril de 2010, Bungie Studios confirmaba su distanciamiento definitivo de la franquicia 'Halo' al firmar un contrato con Activision. Habiendo marcado a toda una generación de jugadores y dejando tras de sí un legado que cambió para siempre la forma en que jugamos y vivimos los videojuegos, su talento y pasión seguirán inspirándonos en el futuro. 'Halo: Combat Evolved', 'Halo 2', 'Halo 3', 'Halo 3: ODST' y 'Halo: Reach' continúan y continuarán girando en las bandejas de nuestras consolas, forjando amistades y creando recuerdos únicos. Personalmente, a estas alturas, sólo me queda una cosa que añadir: gracias, Bungie.

«We´ll see you... starside»
— Bungie Studios, 'Halo: Reach'


xna

SKA STUDIOS

Los amantes del XNA

por Marcos Gabarri

XNA (IS) NOT ACRONYMED

Con los dientes hincados en los nudillos, Microsoft lamentó su falta de visión durante mucho tiempo. La empresa parecía encorsetada en el desarrollo de *software*, mientras los japoneses se llevaban todo el mérito en un sector en el que América debía reinar. Era un insulto, un trato inaceptable, pues los videojuegos fueron concebidos bajo un manto de barras y estrellas. Llantos ocultos. Falsas sonrisas. En silencio, Microsoft se avergonzaba de sí misma.

Controlar el mercado del ocio electrónico significaba mucho más que dinero fácil para los americanos: se trataba de reclamar una paternidad mancillada, de deshacerse del ninguneo de los orientales. Necesitaban un plan de reconquista. En 2001, Xbox supuso un gran globo sonda. Al menos, permitió a Microsoft redimirse de su escarceo con Sega y Dreamcast. No obstante, las verdaderas victorias tardaron cuatro años en llegar, cuando su sucesora, implacable, hizo su aparición por la puerta grande. Aquellos días, Xbox 360 vestía armadura blanca y, como si fuera un paladín de leyenda, supo salvar a sus congéneres de las garras del terrible demonio amarillo. Fue insuficiente. Dominar al público norteamericano no bastaba. Además de llegar tarde a la guerra de consolas, Estados Unidos pretendía, como siempre, quedarse con la mejor parte del pastel. Y así, en secreto, Microsoft se quitó su recién estrenado disfraz de paladín para configurar el ácido desoxirribonucleico de una explosión a la que poco después llamaron *indie*, como si Little Boy volviera a caer de nuevo sobre Hiroshima.

Antes de que pudiésemos escuchar el ensordecedor estruendo, Microsoft ya nos advirtió de que había inventado la panacea, que había vuelto a hacer historia. MSX, Amiga o Commodore 64; todos ellos ya lo habían intentado sin éxito. Ni siquiera Sony con NET Yaroze estuvo a la altura. Sus errores hicieron posible la gloria americana, que consiguió sentar los cimientos de una democracia videolúdica. La bautizaron con el acrónimo recursivo XNA, una especie de carta magna accesible a todos los interesados en el sector, una fórmula para democratizar el desarrollo de videojuegos basada en el fracaso de la competencia. Microsoft quería poner las cosas fáciles tanto para el desarrollador *amateur* como para el jugador de a pie, los cuales constituirían el alma de una revolución encubierta. Al fin y al cabo, su amor al arte sería la excusa perfecta para engordar las arcas de la empresa.

Los primeros rumores empezaron a escucharse en 2004, antes incluso del lanzamiento de Xbox 360, cuando las siglas de XNA salieron a relucir en la Game Developers Conference de San José. Por aquel entonces, J. Allard y Dean Lester —uno de los padres de la primera Xbox y General Manager de Windows Graphics, respectivamente— ya lanzaban cuchillos al aire al decir ▸

que la industria del videojuego era un auténtico campo de batalla. Afirmaban que los proyectos eran cada vez más arriesgados, con presupuestos astronómicos, y que la presión de las distribuidoras, con ajustadísimas fechas de entrega, mataba la creatividad del desarrollador. Como consecuencia, la muerte prematura de un título triple A podía arrastrar consigo a todo un estudio, dejando como superviviente a una élite temerosa, siempre pendiente de un hilo. Criticaban, también, la excesiva complejidad de las herramientas de trabajo, con múltiples incompatibilidades entre Windows y Xbox, demorando el flujo de obras de calidad y amenazando el futuro de la industria. Boyd Multerer —uno de los fundadores de Xbox Live— volvía a hacer referencia a esas herramientas tiempo después, asegurando que no siempre el programador es el mejor diseñador de videojuegos. Traducir pensamientos humanos al idioma de las máquinas requería el uso de programas y lenguajes difíciles de comprender para el usuario medio, que acababa ahogado entre líneas de código. La meta, así, se presentó clara: transformar ese *lost in translation* en una experiencia divertida mediante un sistema asequible, sin presiones, y que permitiera el libre albedrío del desarrollador-jugador.

En 2006, XNA se presentó casi como un elixir mágico, pues XNA Framework aportaba librerías y clases especializadas donde antes sólo había horas de sufrimiento. El sistema no sólo había conseguido reunir todas las cualidades anteriormente mencionadas, sino que evitaba que el usuario tuviera que gestionar la memoria del sistema gracias al uso de código administrado. Para acceder a la herramienta sólo era necesario hacerse con cualquiera de los entornos de desarrollo de Microsoft, como Visual Studio, así como conocimientos básicos de C# o cualquier lenguaje del marco .NET. El fenómeno se hizo mayor cuando, poco después, Microsoft publicó la *suite* de desarrollo XNA Game Studio, con las opciones necesarias para diseñar, programar, testear y publicar videojuegos en Windows, Xbox 360, Zune y Windows Phone. Los *ports* dejarían de ser una tortura. La empresa proporcionó a los usuarios un amplio abanico de tutoriales y plantillas de código con las que experimentar, haciendo todo lo posible para que el público se acercara a esta nueva forma de crear. Que la nueva maquinaria de Microsoft pasara desapercibida era una pesadilla a evitar a toda costa. No podían arriesgarse. Dream.Build.Play nació con ese propósito.



THE DISHWASHER

En 2007 James Silva ya había terminado de estudiar informática en la Universidad Estatal de Nueva York. Incluso, había conseguido un contrato en prácticas como ingeniero de *software*. Pero faltaba algo, detestaba la idea de tener un trabajo aburrido el resto de su vida. Sabía que su destino, de alguna manera, estaba atado a los videojuegos. Cuando probó la versión de XNA Game Studio Express, fue como ver pasar un tren a toda velocidad ante sus ojos. Iba muy rápido, le daba miedo saltar; al mismo tiempo, sabía que no lo tenía que dejar escapar. Por suerte, cuando el último vagón se alejaba del andén de la estación, alguien se asomó a la ventana para arrojarle un billete a la cara. Quizá, fuera su última oportunidad. En ese papel, vió por primera vez el juego de palabras "Dream.Build.Play", un concurso que Microsoft estaba organizando para promocionar Game Studio y la posterior plataforma Xbox Live Indie Games. El premio era suculento: diez mil dólares y un contrato con la mismísima Microsoft, que se comprometería a distribuir la creación ganadora.

Todo empezó cuando era un preadolescente, cuando su madre le castigó una semana entera sin jugar a videojuegos. Detonó la picaresca. El pequeño James empezó a investigar cómo programar en Basic: si hacía sus propios títulos, podría seguir disfrutando de su pasatiempo sin que mamá se enterase. En 2001, bajo el sobrenombre de Totally Screwed Software, publicó su *opera prima*, 'Zombie Smashers X', un homenaje a 'Street Gangs' de NES en el que ya se podía apreciar el singular estilo de Silva. Se trataba de un *beat 'em up* de estética *cartoon* en el que el jugador debía masacrar una legión de zombis entre litros y litros de sangre. 'Yuki's Vacation' siguió la misma estela y 'Blood Zero' y 'Survival Crisis Z' añadieron a la fórmula algunos elementos de RPG y *survival horror*. Con 'ZP2K5' —también conocido como 'Zombies and Pterodactyls'— Silva quiso experimentar con un título que mezclase la estrategia de 'Worms' y el *shooter* multijugador. No obstante, nunca se había propuesto hacer un proyecto verdaderamente ambicioso. Necesitaba una razón. Y aquel restaurante le dio millones. Se llamaba Mangia, decía ser italiano, aunque nadie de allí lo era ni sabía leer la carta con propiedad. James era el lavaplatos, la profesión que sus compañeros más denostaban. 2004 fue un año duro, ahorrando dinero para pagar sus estudios y repitiéndose a sí mismo que Bruce Lee, un día, también tuvo que ganarse los cuartos haciendo el trabajo sucio de una cocina de mala muerte. Su perseverancia en torno a ese pensamiento fue el germen de 'The Dishwasher', un videojuego sobre un lavaplatos, aunque por aquel entonces aún no sabía muy bien cómo perfilar al personaje.

«XNA FUE UNA CARTA MAGNA ACCESIBLE A TODOS LOS INTERESADOS EN EL SECTOR, UNA FÓRMULA PARA DEMOCRATIZAR EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS BASADA EN EL FRACASO DE LA COMPETENCIA»

Sus primeras horas de práctica con Torque Game Engine querían hacer de 'The Dishwasher' un *third person shooter* al estilo de 'Max Payne'. Pronto descubrió que había sido demasiado optimista, que aún no tenía suficiente habilidad como programador. A regañadientes, no tuvo más remedio que guardar su alocada idea en el fondo de un cajón. Cuando volvió a coger fuerzas para retomar el proyecto, 'The Dishwasher' cambió radicalmente. 'Max Payne' había sido reemplazado por 'Abuse' de MS-DOS, el nuevo referente de Silva. El objetivo era interesante: dar forma a un *side scrolling shooter* en el que todo fuera dibujado a mano. Sin embargo, el resultado final no cumplió las expectativas del siempre exigente James, y el título fue desechado una vez más. La tercera, y penúltima, vez que 'The Dishwasher' salió a la palestra lo hizo en forma de un plataformas de acción en 3D. Pero ▸

Silva, desolado, volvió a darse cuenta de que, de nuevo, estaba delante de una idea demasiado ambiciosa. El diseñar un complejo sistema de combos y materializar una *demo* de un sólo nivel le llevó mucho más tiempo de lo esperado. Ya no le quedaban fuerzas. Y, entonces, apareció ese tren: XNA Game Studio y Dream.Build.Play, un sistema asequible y una vía de escape a una vida rutinaria. Tenía que hacer algo. Y corrió.

Corrió tras ese tren durante cuatro meses. Silva disponía de un tiempo limitado para alcanzarle, para llegar a la fecha de entrega del concurso. Dejó todo lo demás para ganar esa batalla contrarreloj. Afortunadamente, 'The Dishwasher' se agarró con firmeza a las barandillas, aunque su aspecto final no tenía nada que ver con los primeros bocetos de 2004. El lavaplatos distaba mucho de ser un Max Payne y, mas bién, acabó por convertirse en un siniestro samurai en busca de venganza. El título había mutado en un *hack and slash* en 2D tan gore como adictivo en el que Silva se desenvolvió como pez en el agua. En términos de jugabilidad, la obra aunaba las mecánicas de los anteriores trabajos de Totally Screwed Software llevadas al límite y pulidas bajo una presión infernal. Los cuatro meses dieron mucho sí y 'The Dishwasher' fue un cúmulo de cifras excelentes: once niveles, seis tipos diferentes de enemigos, trece *bosses* y cinco armas distintas. Cuando las primeras imágenes de la obra llegaron a manos de la comunidad, Microsoft ya se estaba frotando las manos. Por fin, alguien había conseguido sacar partido a XNA.

TRES BODAS Y UN FUNERAL

Exhausto y sin dinero. Los frenéticos cuatro meses de desarrollo de 'The Dishwasher' habían pasado factura a Silva, que no tenía ni un dólar para asistir al concurso al que se había presentado. Resignado, aceptó la cruda realidad. Al menos, no tardó en encontrar un puesto de programador de Java con el que poder seguir desarrollando su carrera. Cuando todo parecía volver a la aburrida normalidad, Microsoft volvió a hacer su aparición para poner todo patas arriba. La empresa anunciaría los ganadores de Dream.Build.Play en el Microsoft Game Fest y Silva estaba invitado al evento. Y allí se presentó, en Seattle, plantado encima de un escenario al lado de su mayor rival en el concurso, David Flook, creador de 'Blazing Birds'. Silva tenía la esperanza de ser el ganador, ¿para qué le habrían llamado si no? Aguantó una rueda de prensa delante de miles de espectadores. Pánico. Cuando llegó el momento de la verdad, sintió un doloroso puñal en sus espaldas: Flook fue coronado vencedor delante de sus narices. Lo que nadie sospechaba es que Microsoft había decidido, en el último momento, que Dream.Build.Play tendría dos ganadores y que 'The Dishwasher' no se iría con las manos vacías. Surgió el amor.

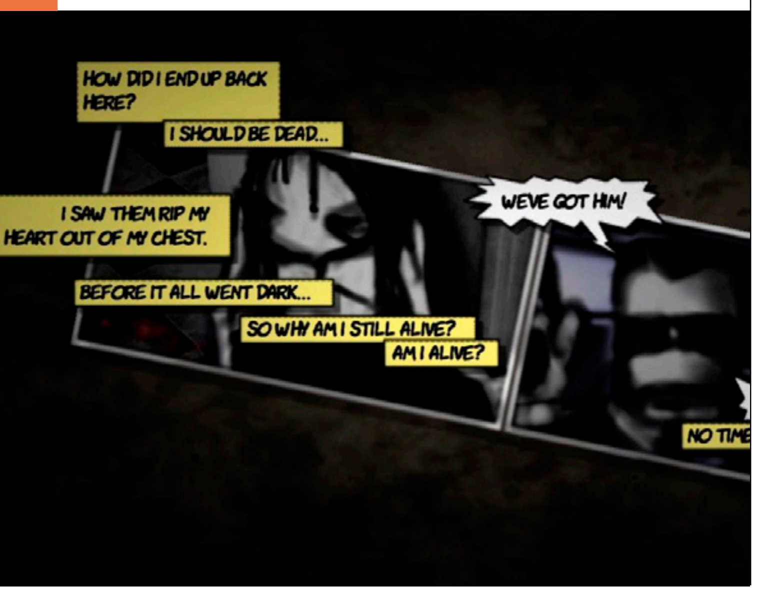


Durante los seis años siguientes, Silva y Microsoft fueron uña y carne. James tendría absoluta libertad creativa a cambio de mantenerse fiel a Xbox Live Arcade, aceptando su hermetismo, estándares y protocolos en una especie de contrato de exclusividad sin serlo realmente. Además, la multinacional le proporcionaría los recursos necesarios para dar rienda suelta a su violento imaginario, en términos de corrección de *bugs*, servicios de *tester* y fechas de entrega flexibles. Silva amaba ese sistema. XNA le había enseñado que hacer videojuegos no sólo era diseño, programación, arte o sonido, sino que igual de importantes eran la corrección, la estandarización y la robustez del sistema en el que se trabaja. Por fin, había conseguido vivir de

hacer videojuegos tras tantos intentos frustrados. Ska Studios era una realidad.

El periodo de adaptación de 'The Dishwasher' a Xbox Live Arcade duró dos años, y gracias a él, Silva vivió otra historia de amor. Microsoft había contratado a una pequeña empresa de la Costa Oeste para llevar a cabo el plan de QA de 'The Dishwasher'. Michelle Juett trabajaba allí, era una *tester* sin apenas experiencia. La obra de Silva fue uno de los primeros títulos en los que trabajó, quedando prendada del *gameplay*. No podía creer que ese juego fuera llevado a cabo por sólamente una persona. Al año siguiente, sin previo aviso, tuvo la oportunidad de conocer a James en la Penny Arcade Expo (PAX) de 2010. Fue prácticamente un flechazo. Tras una breve relación a distancia, Michelle se mudó a Nueva York para empezar a trabajar codo con codo con James en lo que sería la secuela de 'The Dishwasher', 'Vampire Smile'. Michelle había estudiado bellas artes y su habilidad con la paleta gráfica era perfecta para profesionalizar el arte de James sin que ello significase romper con su característico estilo *cartoon*. Todo apuntaba a que en el mapa de sus vidas había una gran X marcada en verde.

Entre tanto, Silva ya había desarrollado dos juegos más, 'I MAED A GAM3 W1TH ZOMB1ES 1N IT!!!1' y una nueva secuela de 'Zombies and Pterodactyls', como aperitivo de 'Vampire Smile'. Ya con Michelle instalada en el estudio, ambos comenzaron los preparativos de los que serían sus dos últimas obras con Microsoft: 'Charlie Murder' y 'Time Viking!!!! And Space Raptor'. Pero esa vida de ensueño se vio interrumpida. Con la llegada de Xbox One y la muerte de XNA, Ska Studios se sentía traicionado. Amaban Microsoft, querían seguir formando parte de su entramado, pero su manera de trabajar se encontraba amenazada. A Microsoft no le importó que el de James y Michelle fuera uno de los primeros estudios en participar en el programa de ID@Xbox, el nuevo requisito impuesto para que estudios independientes puedan publicar sus obras en Xbox One. Tuvieron que aceptar que sus buenas intenciones no iban a detener la pesada maquinaria de Microsoft.



Lucharon hasta el final. La pareja hizo todo lo posible para evitar esta amarga ruptura. Estaban dispuestos a evolucionar, a adaptar su rutina a favor de MonoGame, la evolución indirecta de XNA. Al fin y al cabo, no tenían una alternativa. Ska Studios llevaba casi diez años con un sistema que se desmoronaba, que había construido gracias y junto a la propia Microsoft. Y ahora, ésta, venía montada en una apisonadora para hacer añicos su hogar. Lo peor fue la indecisión y la cabezonería de la empresa. Eso fue lo que acabó por expulsarles. El hecho de sugerir a James que dejara de lado XNA o MonoGame, que se pasara a Unity, fue la gota que colmó el vaso. Cambiar de motor gráfico era lo mismo que tirar por la borda la manera de trabajar que tanto le había costado levantar.

James entró por la puerta grande y salió por la de atrás. Y de allí, de las sombras, surgió Sony, que se encontraba acechando, con su hombro listo como consuelo para un estudio despechado. PlayStation 4 les recibió con los brazos abiertos, con un sistema compatible con MonoGame. James y Michelle se volvieron a sentir amados. Desde fuera parece que es cierto, que Microsoft usó el amor de los usuarios como engranaje para engordar las arcas de la empresa, que ese amor nunca fue correspondido, que usaron su alma como combustible para hacer estallar la bomba *indie*. Desde dentro, Ska Studios lo desmiente. Saben que sin Microsoft nada tendría sentido. La empresa les dio un prestigio, experiencia, un trabajo, estabilidad. Hasta un matrimonio. Ska Studios siempre estará dispuesto a volver al redil. Donde hubo fuego, cenizas quedan. ¿O es acaso síndrome de Estocolmo? XNA fue la droga de una generación.

LA NUBE NEGRA EN EL VUELO DE XBOX 360

El Anillo Rojo de la Muerte

por Pablo Saiz de Quevedo

Lo que había comenzado como un adelantamiento por la derecha a Sony con el lanzamiento de Xbox 360 devino en pesadilla de relaciones públicas cuando el servicio técnico de Microsoft empezó a recibir cada vez más quejas de usuarios que veían su consola arruinada por una avería irreversible. La representación visual de este fallo se convirtió en todo un símbolo, temido por jugadores y representantes de la compañía por igual: tres luces rojas encendidas, formando tres cuartos de un círculo alrededor del botón de encendido de la consola. Su nombre para la posteridad sería el de Anillo Rojo de la Muerte. Esta es su historia.

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA ▼




Imagen: Tomasland en Flickr.

La primera década del siglo XXI podía ser de lo más fea en lo referido al panorama internacional, pero resultaba (todavía) bastante excitante en lo que concernía al terreno de los videojuegos. Tras la sorpresiva entrada de Microsoft en el negocio de las consolas en noviembre de 2001, el equilibrio de poder entre las fabricantes de *hardware* se vio alterado, y la casa americana pasó a ser el rival directo de la japonesa. Pero Microsoft no se conformaba con tan poco: quería ser la líder, ganarle por la mano a Sony como ella había hecho con Nintendo y Sega a mediados de la década previa. Y en noviembre de 2005, cuando lanzó la sucesora de su máquina original, parecía haberlo conseguido.

La Xbox 360 era bonita de ver, y más todavía de jugar. Con un diseño elegante, de color blanco con acentos de gris metalizado y verde lima, ofrecía a los ansiosos de emociones fuertes un catálogo inicial de dieciocho juegos y una firme apuesta por el juego en línea mediante Xbox Live. Sony todavía tardaría un año en sacar la tercera entrega de su PlayStation —al parecer, la integración del formato Blu-ray causó la demora— al igual que lo haría Nintendo con lo que entonces se conocía como Revolution, con lo que parecía que Microsoft había logrado una ventaja decisiva con su *sprint* inicial.

Como pronto demostrarían los acontecimientos, tan triunfal salida se había llevado a cabo a costa de pisar de más el acelerador.

Luces de alarma

Pero ¿qué era el famoso Anillo Rojo de la Muerte? En un principio, era uno de los posibles avisos luminosos que la consola podía hacer desde las cuatro luces situadas alrededor del botón de encendido en forma de segmentos de un círculo completo. Según el número de estos segmentos que estuvieran encendidos y parpadeando, la consola estaría avisando de uno u otro problema, a saber: una luz significa que al menos uno de los cables no está funcionando como debería; dos, que la consola se está sobrecalentando; cuatro, que la conexión audio/vídeo está desenchufada o no funciona. El aviso que se convertiría en la pesadilla por antonomasia de los usuarios de Xbox sería el de las tres luces rojas, indicativas de lo que Microsoft denominaba «fallo general de *hardware*».

Muchos de los afectados por dicho fallo general se daban cuenta antes de que pasara porque la consola empezaba a tener comportamientos extraños en pleno funcionamiento: juegos que se *colgaban*, errores gráficos en plena partida que deformaban la vista en pantalla con patrones a cuadros o rayas, y repentinos errores de sonido en forma de ruidos muy fuertes. Los más desafortunados ni lo veían venir: simplemente, la consola dejaba de funcionar un día. Algunos dueños de Xbox 360 ingeniosos consiguieron prolongar la vida de las consolas afectadas con un truco casero, consistente en envolver la máquina en toallas, pero esta solución no duraba mucho tiempo.

¿Qué se podía hacer cuando uno era el desafortunado poseedor de una consola con el Anillo Rojo de la Muerte? Si la Xbox 360 todavía estaba en garantía, podía mandarla a Microsoft, y esperar hasta tres semanas a que la repararan o, con más frecuencia, le enviaran una nueva. Si la garantía había expirado... tocaba rascarse el bolsillo.

Uno de cada cuatro no está mal (está fatal)

A medida que la compañía se adentraba en 2007, los foros de videojuegos y demás corrillos empezaban a hacerse eco de un número creciente de consolas afectadas por el Anillo Rojo. La prensa, tanto especializada como generalista, no tardó en interesarse por el tema,





Una situación "rayante"

El problema de las temidas luces rojas tuvo su propio *canario en la mina de carbón*: los casos de rayado de discos de juegos, que empezaron a recibir cobertura mediática a partir de febrero de 2007, cuando el programa Kassa de la televisión holandesa le dedicó un reportaje. Tras hablar con varios afectados, que habían visto cómo sus discos de juego se volvían ilegibles a raíz de este fallo, los reporteros descubrieron que la lente de la unidad de DVD de la consola carecía de los cojinetes de goma que sí tenían sus equivalentes para PC, los cuales impedían que se acercara tanto a la superficie de los discos como para dañarla. La investigación de Kassa también determinó que las consolas víctima de este fallo habían sido producidas hacia finales de 2006. Pese a este eco mediático, Microsoft no compensó a los afectados por los juegos que habían perdido.

y sus investigaciones sobre el particular revelaron un escandaloso porcentaje de máquinas afectadas. Los artículos dedicados a esta crisis se multiplicaron en las secciones de tecnología de periódicos y revistas, hablando de porcentajes de consolas defectuosas que oscilaban entre el 23,7% y el 54,2%; es decir, incluso las estimaciones más conservadoras hablaban de que una de cada cuatro máquinas se había convertido en un pisapapeles de diseño.

La primera respuesta de Microsoft sobre el particular fue la clásica de las grandes corporaciones en estos casos: negarlo todo. De acuerdo con la compañía, la Xbox 360 tenía unas ratios de fallo de entre el 3% y el 5%, dentro de los márgenes aceptables para la industria. Los hechos, sin embargo, se impondrían a la obstinación de la casa americana por mirar para otro lado, y a medida que se multiplicaban los casos —y el consecuente bombo en los medios— se hacía patente que era necesario afrontar el tema o arriesgarse a enterrar el buen nombre de la marca.

El entonces vicepresidente corporativo de la división de Xbox, Peter Moore, fue el que ideó la solución al problema. Según recordaba el mismo Moore en un *podcast* para IGN realizado en julio de 2015, planteó al entonces jefe de la división, Robbie Bach, que lo que tenían entre manos podía tratarse de «un problema de mil millones de dólares»; los ingenieros de la cor- ▸

poración, explicaba Moore, intentaban analizar lo que estaba pasando a medida que les llegaban unidades afectadas, pero todo lo que fueron capaces de determinar era que tenía que ver con un sobrecalentamiento de la consola y que existían soluciones caseras como el ya mencionado truco de la toalla.

Con semejantes perspectivas, Moore presentó al entonces consejero delegado de Microsoft, Steve Ballmer, un ambicioso y caro plan para atajar la situación: enviar cajas de FedEx a los afectados para que metiesen en ella su consola y la mandaran a Microsoft para repararla o sustituirla, todo ello sin coste para los clientes. Entre los costes de esta masiva retirada y reemplazo de productos, que incluía el reembolso de las tarifas de reparación asumidas por los que habían sufrido el fallo con la garantía original de la consola expirada, la compañía tendría que abonar una factura en torno a los mil ciento cincuenta millones de dólares, de los cuales «doscientos cuarenta millones eran [para] FedEx. Sus acciones debieron de subir como la espuma», recordaba Moore en el *podcast*.

Moore recuerda, en la retrospectiva sobre ese momento, la sensación «enfermante» de estar en medio del equivalente al caso Tylenol, la crisis de reputación que afectó a Johnson & Johnson a principios de los ochenta, cuando se produjeron una serie de muertes de usuarios del medicamento Tylenol Extrafuerte que resultaron deberse a un envenenamiento con cianuro del mismo. Ante un Ballmer «intimidante», pero receptivo a sus razonamientos, un aterrado Moore expuso los hechos y concluyó con un contundente análisis: «Si no hacemos esto, esta marca está muerta».

«Hazlo», respondió Ballmer, de manera que el plan se puso en práctica. A pesar de que esto supuso unas importantes pérdidas para Microsoft, y para sorpresa del propio Moore, las acciones de la corporación no sufrieron el desplome esperable tras una situación de este calibre. La crisis de reputación, al menos en lo concerniente al Anillo Rojo de la Muerte, había sido superada.

Pero, ¿qué le sucedió a Xbox 360?

Lo que nunca hizo Microsoft fue revelar de manera oficial la causa de que tantas consolas dejaran de funcionar de repente, más allá de lo mencionado por Moore en el *podcast*. Los datos que tenemos sobre el particular se deben a lo investigado por publicaciones y expertos en tecnología; en concreto, el vicepresidente de investigación y analista en jefe de la consultora de tecnologías de la información Gartner, Bryan Lewis, fue el que levantó la liebre durante una conferencia sectorial celebrada a principios de junio de 2008 en Anaheim (California), y de la cual se hizo eco la web EE Times.

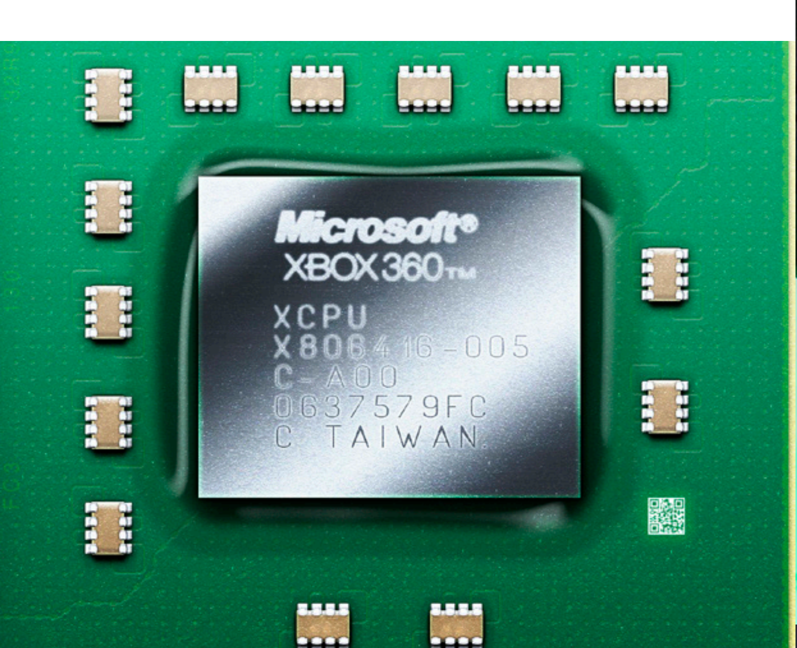
Según Lewis, que comentó el problema de pasada en el contexto de una conferencia sobre el cambiante panorama de ASIC (siglas en inglés de Circuito Integrado para una Aplicación Específica) y ASSP (siglas en inglés de Producto Estándar para una Aplicación Específica), todo sucedió porque Microsoft quiso ahorrar dinero en el ASIC gráfico (es decir, la tarjeta gráfica de la consola) diseñándolo *en casa* en vez de recurrir al intermediario habitual. Como resultado de ello, Xbox 360 salió al mercado equipada con un procesador gráfico que disipaba mucho más calor del recomendable, y que por tanto era más proclive a estropearse por sobrecalentamiento. Tras la crisis, explicó Lewis, Microsoft recurrió a una casa no especificada (que, según EE Times, sería la antigua ATI Technologies) para rediseñar la tarjeta gráfica de la consola.



Steve Ballmer en el MIX de 2008. Fuente: Jesús Gorriti (Flickr).

Una (posible) pieza más del puzle es la mencionada por Design News en su retrospectiva sobre el tema dentro de su serie Engineering Disasters: la publicación alemana sobre informática C't culpó del problema a una soldadura inadecuada de la CPU y la unidad de proceso gráfica, cuya composición se volvía frágil con la exposición prolongada a altas temperaturas, hasta el punto de desarrollar fracturas casi irreparables.

La Xbox 360 logró sobrevivir a una crisis lo bastante grave como para enterrar su buen nombre, pero no lo hizo sin cicatrices. El recuerdo de lo ocurrido, pese a la diligencia con la que Microsoft acabó afrontando el problema, sin duda provocó que muchos *indecisos* prefirieran probar suerte con la *distinguida competencia* antes que con la casa americana. Lo único seguro es que demostró, con la contundencia de las grandes caídas, los peligros de lanzar un producto al mercado demasiado deprisa y, sobre todo, de intentar ahorrar costes en campos para los que uno no está preparado. Se diga lo que se pueda decir de (opinables) traspiés posteriores de la compañía, como el lanzamiento de Xbox One o todo lo que rodeó al Kinect, al menos dejan claro que Microsoft va con pies de plomo para no repetir una *metedura de pata* de tamaña magnitud. Y menos mal.





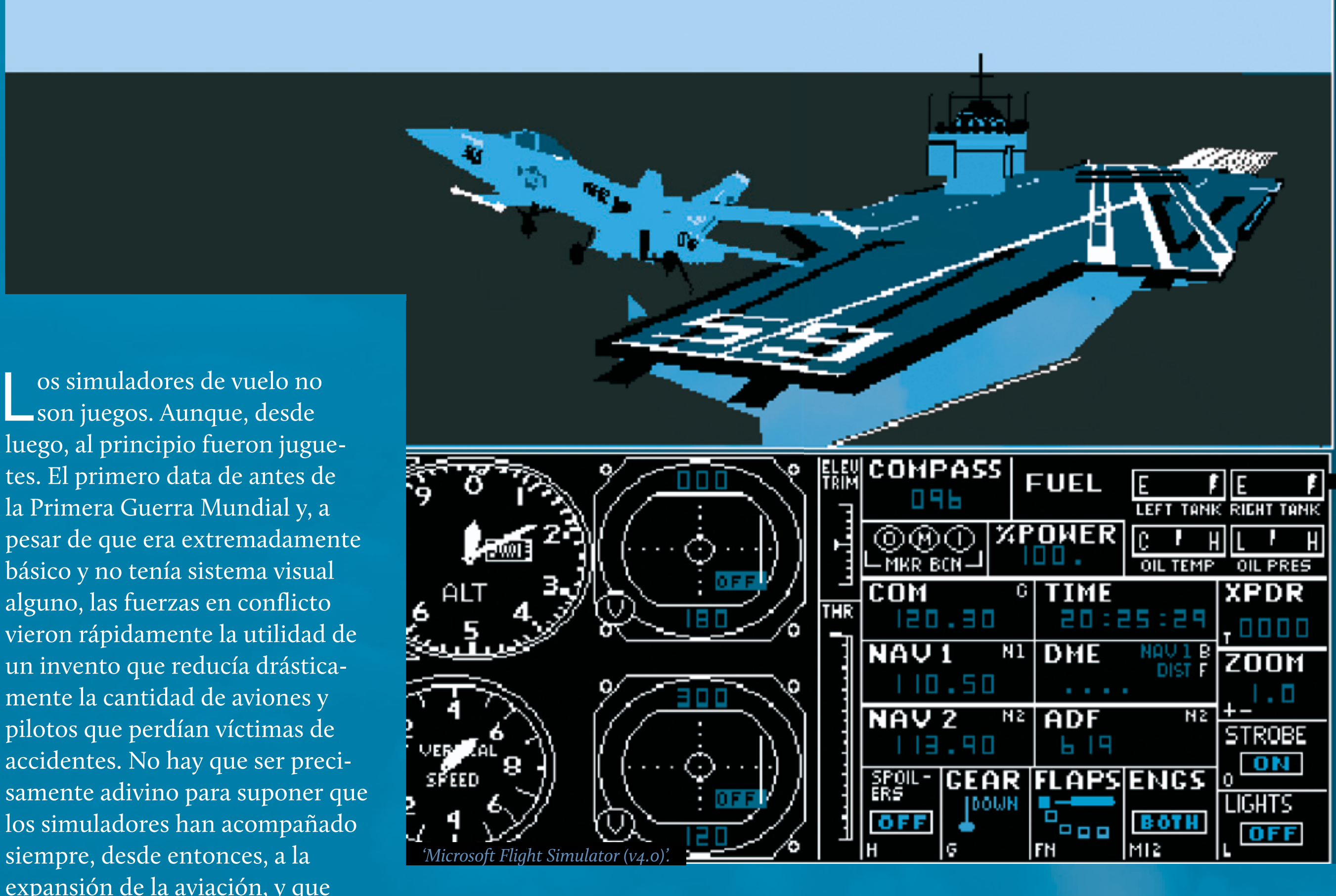
Peter Moore en la Xbox Cup de 2006. Fuente: Gamerscore Blog (Flickr).

CUATRO DÉCADAS DE CIELOS DIGITALES

FLIGHT SIMULATOR: EL SUEÑO DE VOLAR

por Fernando Conde

Volar. Presumiblemente, desde antes de aprender a escribir o incluso a dibujar, el ser humano ya miraba al cielo envidiando a las aves. A la evidente faceta práctica de volar, se une otra mucho más *espiritual*: ver el mundo desde otra perspectiva. Ser capaz de dominar, de un vistazo, el mundo que nos rodea. Ver pueblos, comarcas y ciudades como una pequeña maqueta. De algún modo, como si de un síndrome de Stendhal se tratase, es algo que se tiene o no se tiene; la capacidad de sentir ese *awe* intraducible de los ingleses: asombro, admiración, temor, impresión o incluso algo transcendental cuando vemos el mundo desde las alturas, reducido a una escala tan irreal que nuestro cerebro sencillamente es incapaz de computar la distancia y el vértigo no existe.



'Microsoft Flight Simulator (v4.0)'.

Los simuladores de vuelo no son juegos. Aunque, desde luego, al principio fueron juguetes. El primero data de antes de la Primera Guerra Mundial y, a pesar de que era extremadamente básico y no tenía sistema visual alguno, las fuerzas en conflicto vieron rápidamente la utilidad de un invento que reducía drásticamente la cantidad de aviones y pilotos que perdían víctimas de accidentes. No hay que ser precisamente adivino para suponer que los simuladores han acompañado siempre, desde entonces, a la expansión de la aviación, y que se han ido sofisticando con ésta. Sin embargo, hasta la década de los setenta, esta tecnología estaba directamente fuera del alcance del gran público y sólo a disposición de aerolíneas y militares.

Es, por lo tanto, en la década de los setenta cuando se produce una gran revolución: la de los microcomputadores. Una tecnología que hasta el momento sólo estaba en manos de grandes centros de cálculo entra de repente en los salones de la gente o, más bien, en las habitaciones de los más *frikis*: gente con esa mezcla de inteligencia y pasión capaz no sólo de entender esas nuevas y complicadas máquinas, sino de desear crear cosas con ellas. Y las máquinas no entraban solas; con ellas entraba el potencial de hacer todas las cosas que hasta el momento sólo podían hacer esos grandes centros de cálculo… Y muchas más, ahora que estaban al servicio de la imaginación del gran público y no sujetas a la dictadura de los presupuestos corporativos y gubernamentales.

Es preso de esa mezcla de *awe* y *frikismo* como Bruce Artwick, un estudiante de Ingeniería Eléctrica de la Universidad de Illinois, publica en 1976 un trabajo de tesis titulado 'Una visualización dinámica versátil de vuelo generada por ordenador' que consiste, tras su académico título, en poco más que una simulación tridimensional de vuelo muy básica sobre el humilde Apple II.

Aunque hay dudas sobre si se produce a finales de 1979 o a

principios de 1980, lo que es indudable es que el lanzamiento de la primera versión de 'Flight Simulator' es consecuencia directa de esa tesis. El primer 'Flight Simulator' comercial, desarrollado por SubLOGIC, la empresa de Artwick, reclama el genérico del género como su título y funciona sobre Apple II y el TRS-80 de Tandy. Nos permite *volar* sobre una cuadrícula plana de 6x6 rodeada por montañas que son sólo decoración. Tenemos dos aeropuertos y un primitivo panel de instrumentos presidido por dos relojes: Altitud y velocidad. Pero lo importante ya está ahí. Volamos. Y alto, además: para 1981, 'Flight Simulator' es el *software* más vendido de Apple II.

En ese momento, se cruza en el camino de Artwick otro *friki*, aunque éste a más de 3000 km de distancia: Bill Gates, cuya empresa Microsoft tiene apenas cinco años, se interesa por 'Flight Simulator'. No eran los únicos: IBM perseguía también la licencia, que finalmente se quedó Microsoft, en palabras de Artwick, por «su agradable ambiente de pequeña empresa y el interés genuino de Vern Raburn, responsable de la división de productos de consumo». En noviembre de 1982 sale al mercado el fruto de este acuerdo: la versión para IBM PC Compatibles de 'Flight Simulator', conocida como 'Microsoft Flight Simulator' y uno de los primeros títulos de entretenimiento de la nueva plataforma.

La primera versión de 'Microsoft Flight Simulator' se deshace de los simplistas gráficos de líneas, que cambia por polígonos sólidos, y añade simulación de condiciones atmosféricas (variables) y hora del día. Emula un avión real —la avioneta Cessna 182—, tiene un panel de instrumentos completo con ocho esferas y veinte aeropuertos. Incluye modos de juego de combate aéreo y de fumigado de cosechas.



Un nuevo referente tecnológico para PC

El primer 'Microsoft Flight Simulator' fue, desde su lanzamiento, un referente de tecnología para los PC compatibles: mostraba cuatro impresionantes colores con degradados, y se convirtió en uno de los tests básicos que habían de superar los PC. Si podían ejecutar Lotus 1-2-3 y 'Microsoft Flight Simulator', eran compatibles. Si no, no lo eran. Se convirtió también en el título que inauguró la tendencia clásica en PC de obligar a la gente a comprar equipos de mayor potencia para poder jugar juegos.

Soñando a cuatro frames por segundo

El éxito de esta primera versión de 'Microsoft Flight Simulator' demuestra que el público se sentía atraído por la propuesta de pilotar virtualmente. ¿Cómo consiguen unos burdos gráficos poligonales, pixelados y de colores chillones, evocar algo tan intenso, tan incomparable, como el vuelo? Treinta y cinco años después no se puede alegar que la promesa fuera lo atractivo: aquel humilde comienzo se convertiría en la serie de videojuegos más longeva de la historia, confirmando que el público volvió a por más y siguió volviendo una y otra vez. Sí: aunque los gráficos fuesen burdos, la sensación de controlar aquellas máquinas contra la gravedad, maniobrarlas, jugar con ellas, era intensa hasta el límite de tirar con todo nuestro alma del *joystick*, o apretar las teclas hasta hundirlas en el teclado con tal de evitar una colisión o hacer un *loop*.

Pero volvamos a 'Microsoft Flight Simulator'. SubLOGIC sigue desarrollando su versión del juego, que alcanza otras plataformas y va recibiendo mejoras. De estas versiones surge 'Microsoft Flight Simulator 2.0', que ve la luz apenas dos años después, en 1984, con algunas mejoras gráficas pero sobre todo de *jugabilidad*: el programa tiene una simulación más precisa y, lo más importante, una cobertura de escenario mucho mayor, incluyendo todo el territorio continental de los EE.UU., aunque con los mismos aeropuertos que la versión anterior. Esta limitación queda compensada por la compatibilidad del producto con los discos de escenarios de SubLOGIC, que cubren además Hawaii, Japón y parte de Europa.

Casi cuatro años tienen que pasar hasta que Microsoft lanza ►

‘Flight Simulator 3’, seguido poco más de un año después por la cuarta versión. Estas dos versiones ya evidencian dos tendencias claras que definirían al simulador tal cual lo conocemos hoy en día: por un lado, la *maduración* de ‘Microsoft Flight Simulator’, que se define como un producto a caballo entre el videojuego y el *software* de aplicación moderno. En ‘Flight Simulator’ se da una curiosa circunstancia en la cual las novedades en cuanto a jugabilidad pueden a la vez ser entendidas como nuevas *features* en una *release* de un *software* profesional. A diferencia de un juego más *al uso*, en el que es difícil saber cuál es el camino correcto para evolucionarlo, ‘Microsoft Flight Simulator’ sólo tiene que ser *mejor* simulador, lo que básicamente pasa por dos caminos: simular más cosas y simularlas mejor. En lo de simular más cosas, ‘Flight Simulator’ incluye, entre sus versiones 3 y 4, nuevos aviones —un jet comercial, el Learjet 25, una avioneta, la Cessna Skylane y un biplano, el mítico Sopwith Camel—, así como nuevos aeropuertos. En lo de simularlas mejor, consigue mejorar sustancialmente los modelos de vuelo de los aviones e incluye escenario dinámico —tráfico aéreo programable no interactivo—, así como importantes mejoras en el apartado gráfico.

Por el otro lado, la forma en la que evoluciona el producto hace que ‘Microsoft Flight Simulator’ se afiance como un producto fuertemente ligado al PC, a base de aprovechar las características tecnológicas que poco a poco convierten al PC en la plataforma de *hardware* que desplazaría, en aquella época, a todas las demás: gráficos de alta resolución, múltiples *viewports* simultáneos —que toman prestado de la versión de Amiga— sonido de síntesis y, particularmente, la





‘Microsoft Flight Simulator 95’.

X-Plane, el eterno rival

En 1994, Austin Meyer, otro *hombre con una visión*, lanza la primera versión de su simulador de vuelo, que titula ‘X-Plane’. Actualmente por su versión 11, X-Plane se convierte en el eterno *rival* de ‘Flight Simulator’ y tiene dos diferencias fundamentales: el modelo de simulación y el modelo comercial.

‘Flight Simulator’ usa un modelo de simulación conocido como *paramétrico*, en el que para cada avión se almacenan unos datos que definen como vuela: coeficientes de rozamiento, sustentación, potencia, etc. ‘X-Plane’ utiliza un modelo de simulación llamado *teoría del elemento de pala* que simula las fuerzas producidas dividiendo cada elemento aerodinámico del avión en pequeños trozos, considerando su interacción con el aire y luego integrando todas las fuerzas. Para los fans de ‘X-Plane’, este modelo de vuelo no tiene parangón con el de ‘Flight Simulator’, a lo que se une que el de Meyer no le va a la zaga al de Microsoft en el resto de características, e incluso, en muchas ocasiones, le adelanta.

enorme flexibilidad de la plataforma, que permite la publicación de una enorme cantidad de *add-ons*, que casi siempre provenían de BAO, la empresa de Artwick. Así, a ‘Flight Simulator 4.0’ se le podían añadir numerosos nuevos aviones de gran calidad, millones de kilómetros cuadrados de nuevos escenarios, editores de aviones, de modelos de vuelo y de escenarios, integraciones con periféricos muy específicos —como tarjetas gráficas o de sonido—, e incluso un editor y lenguaje propio de *scripting* que permitía crear complejas *aventuras*.

Pero lo que realmente convierte a ‘Microsoft Flight Simulator’ en un fenómeno emergente es la comunidad que empieza a generarse a su alrededor. Las



herramientas y *add-ons* que permiten a los usuarios crear sus propios contenidos provocan una auténtica avalancha de aviones y escenarios, que acaban en los foros virtuales de la época: desde los servicios BBS locales al foro de 'Flight Simulator' en Compuserve. Con 'Flight Simulator' se produce un curioso efecto: el juego no crea una comunidad que se aglutina en torno a él, sino que aglutina a una comunidad ya existente, la de los autodenominados *aerotrastornados*, que se reúnen en torno al juego atraídos por la promesa de disfrutar de su afición de nuevas maneras.

'Flight Simulator' no llega a un *espacio neutro* en el que tratar de convencer a nuevos usuarios de su propuesta: aterriza en medio de una muchedumbre que está deseando disponer de algo como lo que el producto ofrece. En este sentido, la comunidad tiene tanta prisa por *tener más* que se lanza a producir los materiales que desea y a intercambiarlos furiosamente en foros y páginas creados a tal efecto.

Los años dorados

Podríamos seguir explorando de manera enciclopédica la historia de 'Flight Simulator', pero es un ejercicio estéril, dado que para eso ya existen numerosas fuentes, y de todos modos es en este punto en el que 'Flight Simulator' ya es en lo que finalmente se convertiría la franquicia: un *software* en torno al que se aglutina una creciente comunidad de usuarios y creadores —que acaba siendo gigantesca— y con una enorme necesidad de comunicarse y compartir entre sí.

Tecnológicamente, 'Flight Simulator' se mantiene a la altura del *estado del arte* en el PC. En el año 93, con la versión 5, empieza a hacer uso de texturas, tanto en los aviones como en el terreno. Pero no era la única mejora tecnológica: sonidos digitalizados, cabinas realistas diferentes para cada avión, clara evolución en los modelos de los aviones incluidos y una inteligencia artificial y climatología mejoradas. Estas mejoras tecnológicas implican también cambios en el motor de gestión de información subyacente, lo que hace que todos los materiales creados para las versiones anteriores queden obsoletos. En el tiempo que los desarrolladores de *add-ons* se hicieron a las nuevas herramientas, Microsoft ya había lanzado la versión 5.1, que aplicaba una vuelta de tuerca a todas las mejoras: terreno texturizado con imágenes por satélite, efectos climatológicos mucho más realistas... 'Flight Simulator' sigue en la línea de exprimir al máximo la tecnología de PC sobre la que se ejecuta, lo cual también tiene una contrapartida: necesita equipos de gran potencia para jugarlo, algo que no parece desanimar a sus usuarios más entusiastas.

Es relevante mencionar aquí que 'Flight Simulator' tiene unas características especiales que obligan a adaptar ciertas tecnologías ▶



'Microsoft Flight Simulator 2004'.

para su uso en el motor de juego. Frente a la mayoría de juegos 3D de la época, que tratan de controlar el tamaño del escenario y optimizar las texturas, 'Flight Simulator' tiene que simular la realidad, sin limitaciones. Donde los diseñadores de juegos pueden adaptar *la escala* de su experiencia a la tecnología disponible, 'Flight Simulator' tiene que adaptar la tecnología para la escala de su experiencia. Las técnicas modernas que usan los *sandbox* para *streaming* de escenarios o de LoDs de mallas de terreno tienen sus precursores en aquel motor que tenía que representar millones de kilómetros cuadrados de terreno con texturas únicas.

Microsoft se hace con BAO en el año 95 e internaliza el producto, siendo 'Flight Simulator' para Windows 95 la primera versión lanzada por los de Redmond. 'Flight Simulator' se usa como un elemento de campaña del *gaming* en Windows 95 y sigue creciendo. Se suceden las versiones: 'Flight Simulator 98', 'Flight Simulator 2000', 'Flight Simulator 2004'. La versión estándar tiene cada vez más aviones, más escenarios, más aeropuertos, cada vez mejores gráficos —con lo que demanda cada vez más potencia de máquina, de manera inmisericorde con los usuarios—, se soportan controladores con *force feedback*, se simulan helicópteros, se mejora el modelo de escenario dinámico y los efectos climatológicos, se soporta el *hardware* acelerador de gráficos, se incluyen todos los aeropuertos y aeródromos oficiales del mundo, sus ayudas de navegación aérea,



Un Espacio Aéreo mundial virtual

En torno a 'Flight Simulator' se crea una inmensa comunidad que no sólo quiere intercambiar materiales, sino *jugar* juntos. No olvidemos que son comunidades que buscan simular una experiencia que trasciende al propio producto en el que juegan, y volar, en el mundo real, no es algo ni mucho menos solitario, sino sujeto a un férreo control y normativas pensadas para garantizar la seguridad de los pilotos y sus pasajeros, pero también de los habitantes de la superficie de la Tierra.

Así, los usuarios de 'Flight Simulator' se unen a populosas redes virtuales de Control del Espacio Aéreo, particularmente a dos, IVAO y VATSIM. Estas redes, con cientos de miles de usuarios, permiten a éstos participar en ellas de dos maneras: como pilotos o como controladores de tráfico aéreo, haciendo literalmente el mismo papel que sus homónimos del mundo real. Ambas tienen complejas estructuras y normas para poder progresar en ellas, y su enorme relevancia y gran cantidad de usuarios atestiguan la importancia del *software* de simulación de vuelo, aunque sea en un limbo casi aparte entre el *software* de aplicación y los videojuegos.

se añade control de tráfico aéreo y tráfico controlado por IA...

El fin de una época

En 2006, Microsoft lanza 'Flight Simulator X', más conocido como 'FSX'. A las mejoras gráficas de esperar se unen el refuerzo del multijugador y un sistema de Control de Tráfico Aéreo, mejores escenarios... Siendo burdos, *más de lo mismo*. Sin embargo, lo más relevante de esta versión son las *misiones*, que permiten toda una serie de tutoriales realmente útiles, plantear vuelos interesantes o retos como aproximaciones y aterrizajes complejos, carreras acrobáticas, etc.

'FSX' actualiza el simulador atendiendo a las peticiones y necesidades de su público habitual y lo acerca a un público más general gracias, entre otras cosas, a los tutoriales y misiones, divididas en principiante, medio y avanzado. Aprovecha la última tecnología gráfica y renueva la imagen del producto, acercándolo más a la idea de un videojuego que se puede jugar con un *pad*, por ejemplo. Con la expansión 'Acceleration', Microsoft juega la baza de añadir un par de aviones de combate —con misiones, sí, pero sin combate— y un helicóptero, lo que sirve como excusa para añadir nuevas misiones muy diferentes a las existentes en la versión original para tratar de llamar todavía más al gran público.

Sin embargo, en 2009 Microsoft suelta la bomba: como parte de una reestructuración de la compañía, se opta por cerrar el estudio ACES, responsables de 'Flight Simulator'. Microsoft no da demasiadas pistas, pero las razones parecen evidentes: no resultaba rentable. El desmontaje de ACES, visto desde fuera, parece precipitado y caótico, y cunde el pánico en la comunidad. Pánico que resultaría estar bien fundado, pues es de esta forma tan poco glamurosa como se pone punto y final a una de las franquicias más longevas de la historia del videojuego.

¿Vida después de la muerte?

Como era de esperar tratándose de un producto con semejante base de usuarios, Microsoft intenta capitalizarla con el lanzamiento, en febrero 2012, de un nuevo título llamado 'Microsoft Flight'. El anuncio electriza a la base de usuarios, que ven con esperanza la resurrección de la mítica serie, *congelada* desde 2007. Sin embargo, las esperanzas mueren rápidamente: comparado con la herramienta casi profesional que era 'FSX', 'Flight' es un juguete. Sus mejores gráficos y escenarios no pueden disimular que el modelo de vuelo es inferior, la cantidad de aviones extremadamente limitada y el modelo *free to play* sólo una excusa para controlar un mercado de micropagos para hacerse con todo el material que el producto no trae por defecto. Ni medio año después, en julio, Microsoft anuncia la cancelación de 'Flight' y aban- ▸



'Microsoft Flight Simulator X'.

dona definitivamente el mundo de la simulación de vuelo.

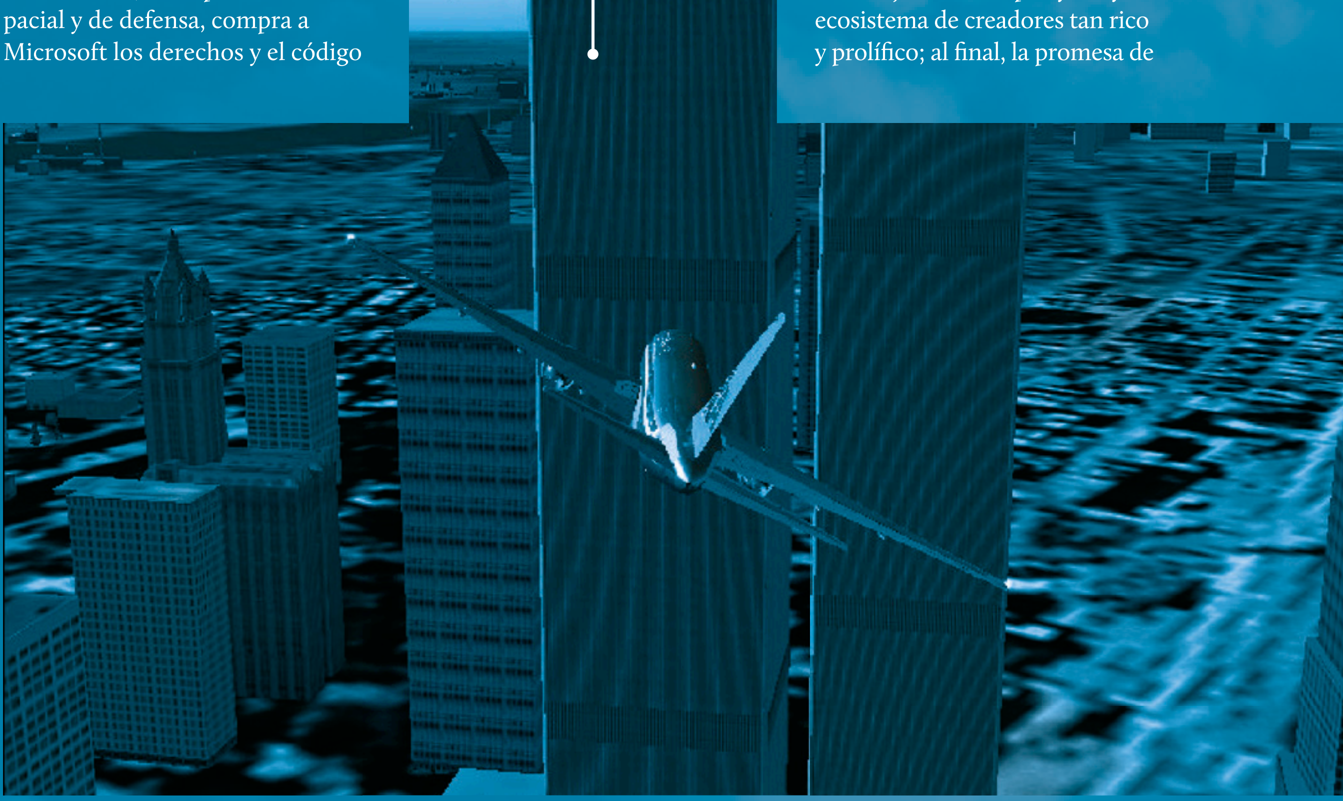
'Microsoft Flight Simulator', sin embargo, se resiste a morir. Por una parte, en 2014 un editor de productos de simulación, Dovetail Games, cierra un acuerdo con Microsoft y lanza en Steam 'Flight Simulator X Steam Edition', con todos los *service packs* y expansiones oficiales. A finales de 2017, el producto tiene valoraciones mayoritariamente positivas y si alguien intentase comprar de un golpe el juego con todos sus DLC tendría que desembolsar más de 4000 € *a la canal*, demostrando que el interés del público en la serie sigue activo.

Por otro lado, en 2009, Lockheed Martin, la empresa aeroespacial y de defensa, compra a Microsoft los derechos y el código fuente de la versión comercial de 'FSX', que evoluciona y lanza como su propio *software* de simulación profesional PREPAR3D, que se convierte de facto en uno de los nuevos estándares a elegir para los aficionados más serios a la simulación de vuelo.

La historia de 'Microsoft Flight Simulator' es interesante por la manera en que corre siempre pareja a la del *software* de entretenimiento casi desde los mismos comienzos de su industria, en una especie de universo paralelo, retorciéndose y siguiendo las evoluciones, tecnológicas y mercantiles, del sector. Desde ese universo paralelo, pocos productos han logrado una base de *fans* tan amplia y fiel y un ecosistema de creadores tan rico y prolífico; al final, la promesa de

La controversia terrorista

En el año 2001, Microsoft se vio involucrada, muy a su pesar, en la controversia tras los terribles atentados del 11S en Nueva York, al acusar varios medios sensacionalistas a 'Flight Simulator' de ser una de las herramientas empleadas por los terroristas para entrenarse en el pilotaje del avión y en la ruta que siguieron para estrellarse contra las torres gemelas. La respuesta de Microsoft, que mantuvo un perfil bastante bajo, fue negar que 'Flight Simulator' le hubiese podido resultar útil a nadie sin la formación necesaria en pilotaje y retirar los icónicos edificios del simulador, como gesto de respeto a las víctimas y, todo sea dicho, de actualización a la nueva realidad urbanística de la Gran Manzana.



Mandos, cabinas y trozos de aviones

Si hay algo que caracteriza al aficionado *hardcore* a la simulación de vuelo es la búsqueda del Realismo, con R mayúscula. Y una parte fundamental de ese Realismo es el sistema de control. Desde *joysticks* con *force feedback* —retroalimentación física—, HOTAS —conjuntos de *joystick* y palanca de control de potencia—, pedales para el timón o paneles de instrumentos hasta el sueño de cualquier *aerotrastornado* virtual: una cabina completa, simulando algún modelo específico de aparato —mejor si es algún complejo *airliner*—. Para ello, existen literalmente cientos de proveedores y páginas dedicadas a ayudar a hacerse, o hacerse con, todos los dispositivos necesarios. En el extremo de esta tendencia, aquellos que han comprado el morro de aviones de línea desguazados para hacerse, en ellos, su santuario de la simulación.





Lockheed Martin - 'Prepar3D v4'.

volar se convirtió en una aventura mucho más estimulante en la que queda en evidencia que el ser humano es capaz de dar lo mejor de sí mismo y de organizarse de manera admirable en la persecución de sus sueños: desde los sótanos de sus casas, mesas encajonadas en la esquina de pequeños estudios o habitaciones-templo dedicadas a la simulación, cientos de miles de personas han volado miles de millones de horas, han reproducido hasta los rincones más recónditos del planeta, han modelado cualquier artefacto alguna vez creado con la intención de volar o han interactuado con otros usuarios en complejos y pobladísimos Espacios Aéreos Virtuales. No está nada mal para algo que empezó como un trabajo de tesis.


HEWLETT
PACKARD
reset
LAN
KAYAK
XAs
intel inside
pentium II
Designed for
Microsoft
Windows NT
Windows 95

SÍ QUE HA CAMBIADO LA COSA

por Elena Flores

Trescientas mil pesetas. Con siete años, esa cifra no me decía nada; sabía que era mucho, mucho dinero porque mi padre insistió en esa idea durante todo el camino desde el *parking* de El Corte Inglés hasta la planta de informática. Mientras esperábamos a que nos atendiesen, pulsé con curiosidad todos los teclados de los ordenadores que estaban expuestos. Mi anterior experiencia con una computadora estaba muy, muy difusa: era mi padre el que conectaba e iniciaba su viejo Spectrum un puñado de veces al año; yo sólo pulsaba la tecla que me indicaba para saltar en el 'Daley Thompson's Decathlon' mientras él aporreaba la necesaria para correr.

Meter un ordenador en casa, por tanto, era todo un acontecimiento. Corría el año 99, uno más que el Windows que venía preinstalado en el equipo que compramos. «Es que es un ordenador muy bueno», dijo de nuevo. «Y muy caro. No puedes tocarlo sin permiso». Cuando llegamos a casa y sacó la torre de la caja, la observé casi con veneración. Recuerdo el color gris sucio, ligeramente amarillento, del plástico exterior. El logo de Inves incrustado en el frontal, en una placa de plástico serigrafiada y brillante. El monitor, ligeramente barrigudo y tremendamente pesado. Recuerdo las letras en píxeles afilados de tonos puros RGB sobre fondo negro, mientras las tripas ronroneaban y chasqueaban al ritmo de toda la magia que ocurría ahí dentro y que yo era incapaz de comprender. Todo culminaba con un acorde de notas que evocaba un amanecer: el clásico sonido Windows, que abría al turquesa plomizo del fondo de pantalla por defecto.

Cada vez que quería usar el ordenador, acudía religiosamente a pedirle permiso a mi padre. Él venía, lo encendía y yo asistía una vez más a aquel ritual de ritmos *chiptunianos* y contrastes catódicos para pasar un par de horas muertas dibujando trazos torpes e incómodos con el ratón en Paint o navegando entre carpetas. En una de esas investigaciones dignas del episodio más rocambolesco de 'CSI', di con algo que elevó la veneración que yo sentía por aquella torre de plástico a su máximo exponente: juegos. ¡Se podía jugar en el ordenador!

Probablemente mi padre se apiadó de verme dirigir intentos frustrados contra el 'Solitario' y el 'Buscaminas', y no tardó en organizar otra incursión a una gran superficie para encontrar algo en lo que fuese más ▸

provechoso invertir tiempo que en agriar la expresión del *smiley* que coronaba una ininteligible cuadrícula sembrada de números. Primero fueron los juegos educativos, porque el ordenador no era una consola; era una máquina para trabajar y no un aparato de ocio. Teniendo eso claro y subrayado en trazo grueso, 'Matemáticas y lenguaje con Rayman' fue la primera caja de tamaño A5 y grosor exagerado para su contenido que viajó conmigo a casa.

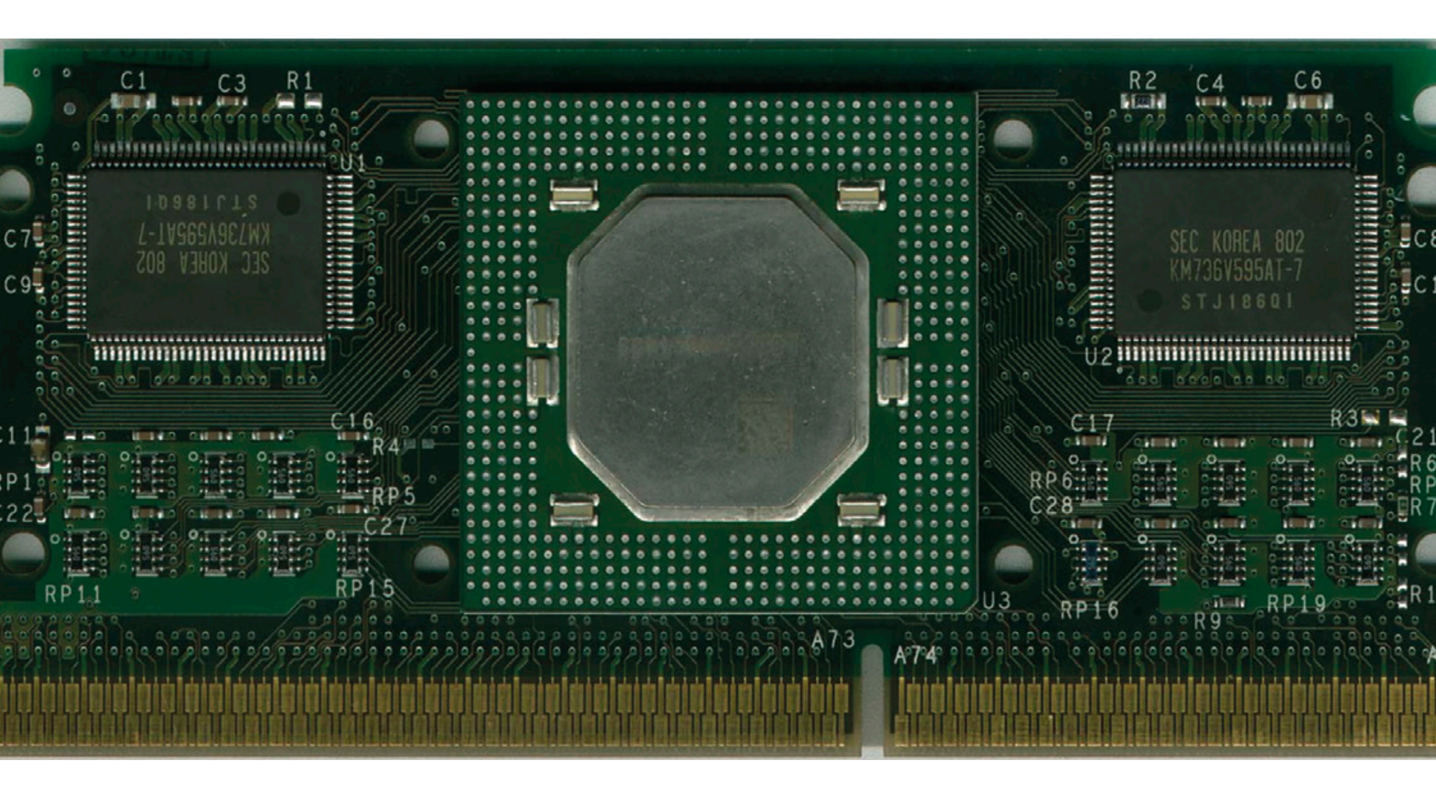
El hecho de que aquél fuese el centro de operaciones ofimáticas de la familia, siempre con prioridad por delante de mis saltos entre sumas y palabras homófonas, no me molestaba, sólo volvía la experiencia de jugar en el ordenador más exclusiva, maravillosa, a la altura casi de poder echar cinco duros en la recreativa del pueblo. El misticismo se agudizaba ante el proceso que tenía que seguir cada vez que quería añadir un juego a mi biblioteca: archivos de instalación, desasosegantes y largos ruidos de carga, hostiles ventanas desaturadas de terminales y palabras tan horribles como «wizard», «MS-DOS» o «exe». La comodidad no era comparable a soplar e incrustar de un golpe seco un cartucho en mi Game Boy Pocket, aunque, obviamente, el despliegue de posibilidades, sonidos y colores tampoco.





Lo mejor que nos pasó a mí y a aquel Pentium II fue La Colección de Videojuegos '99, que alineó a mis padres en mi lado del campo en contra de las celdas de Excel y los cursos de Teleformedia 98. A partir de ahí, hubo barra libre de juegos en mi casa. ¿Con qué potestad iban mis padres a reclamar que el ordenador no era un juguete si en cualquier rato muerto que tenían quemaban el 'Pro Pinball: Timeshock!' y el 'Dragon's Lair'? De esta manera, me di a la adicción que suponía la estrategia en tiempo real, y dediqué más horas a los 'Age of Empires II', 'Tzar' y 'Command and Conquer' de lo que cualquier colectivo medianamente preocupado por los niños habría catalogado como ludopatía infantil.

Menos de dos años después, Sony derribaba la puerta de mi casa y hacía lo propio con la de todos mis amigos con su ya consagrado en ventas paralelepípedo gris ceniza. La inmediatez *plug & play* de sus discos y el colosal abanico de géneros disponible borró de mi campo de visión el ordenador de casa, que se volvía más viejo, más triste y más amarillento con cada nuevo juego de PlayStation que yo devoraba. El PC, para tra-



bajar, la consola, para jugar. Y así continuó siendo los quince años siguientes.

«Los ordenadores acabarán enterrando a las consolas» fue un mantra que, conforme avanzaban los *dosmil*, iba resonando más y más fuerte. Siempre me resultó divertido llegar siquiera a plantear que aquella plataforma en la que jugar era un acto secundario, un añadido interesante pero insuficiente por sí mismo, fuese a sustituir a mis portátiles y sobremesas. «Esto no es un juguete. El ordenador para trabajar. La consola para jugar». Las palabras de mi padre resonaban en mi cabeza, al igual que lo hicieron la primera vez que entré en una céntrica tienda del principal mayorista de videojuegos del país y descubrí que habían vaciado literalmente la mitad de la superficie para empapelar las paredes, desde el suelo hasta el techo, con cajas vacías de gráficas y procesadores. No le auguré a aquella redecoración más de una o dos semanas.

Un par de meses después, sobre mi cama, estaban esparcidos los embalajes de mi recién adquirido ordenador de *gaming* —por piezas, por supuesto—. Mi padre entró en la habitación y me preguntó, extrañado, si se me había roto el portátil. Se sorprendió enormemente cuando le dije que el ordenador era para jugar, y entonces su duda fue si se me habían roto las consolas. Tampoco entendía por qué no había ido a El Corte Inglés, como él hizo conmigo diecisiete años atrás, para comprar uno ya ensamblado. No comprendía cómo iba a utilizarlo, si no había comprado una lectora de DVD. Le dije que no me hacía falta.

—Pues vaya —me respondió—. Cuando eras pequeña, con el primer ordenador que trajimos, acumulaste una buena torre de juegos que se quedó por ahí olvidada cuando te compraste la *play*. Sí que ha cambiado la cosa.

—No te haces una idea, papá —le dije sin mirarle, mientras tocaba los parámetros de un *reshader* y navegaba en el directorio de *drivers* de mi gráfica buscando arañar unos pocos *frames* por segundo más al juego que corría en segundo plano—. No te haces una idea.



EL GRAN SUEÑO INDIE AMERICANO

MAKE AMERICA INDIE AGAIN

POR JONATHAN PRAT



¿Qué diablos estaba haciendo yo el 15 de noviembre de 2002? De aquello hace quince años, así que imagino que estaba estudiando e intentando adivinar qué hacer con mi vida. Como todo hijo de vecino de mi generación. No recuerdo qué hacía ese día en concreto, pero mientras yo estaba casi seguro repantigado en mi casa, apartando los libros para echar unas partidas al juego del momento y desperdiciando mi juventud como mandan los cánones, Microsoft estaba haciendo los deberes por mí. El 15 de noviembre de 2002 lanzaba su plataforma de juego *online*, a la que había bautizado como Xbox Live, y esto supuso que, al cabo de muchos años, gente corriente como yo tuviéramos un poquito más fácil el intentar labrarnos un futuro en la industria del videojuego. Aunque no lo sabía por aquel entonces. Nadie tenía ni idea de lo que supondría. O casi nadie. Unos pocos, tocados por la mano de hombres con nombres como Bill Gates o James Allard, sabían que la industria del videojuego estaba a punto de cambiar para siempre. Que unos cuantos tíos desde sus habitaciones desordenadas o sus garajes ruinosos estaban a punto de expandir para siempre el mundo de los videojuegos. Y esta es su historia.



Oportunidad (2002/2008)

Un año. Un año había pasado desde que la monstruosa caja negra de Microsoft golpeara con furia el mercado del entretenimiento doméstico. Steve Ballmer y Bill Gates llevaban tiempo rumiando algo. Se veían por los pasillos de sus oficinas en Redmond y se sonreían sabedores de que estaban trabajando en algo grande. Seguro que incluso chocaban los puños con un saludo estrafalario en la intimidad, como las estrellas de la NBA. Se habían propuesto triunfar donde Sega —su competidor al otro lado del charco— no había podido: el juego en red. Aquella intentó normalizar en consolas el sistema de juego *online* que en ordenadores ya campaba a sus anchas allá por el año 1999, pero la consola de la espiral no consiguió echar raíz. Internet era aún un adolescente confuso en el que la sociedad todavía no confiaba. Le faltaba recorrido. Pero la Dreamcast era una adelantada a su tiempo, y como todos los genios visionarios que nacieron antes de lo que debieran, murió pobre y vilipendiada. Perra vida. Sin embargo, había plantado una semilla que, bien regada, haría replantear los cimientos del videojuego. Tanto es así que Microsoft incluso llegaría a pescar en río revuelto y se llevaría a Peter Moore a trabajar en su división de Xbox. ¿Una plataforma de entretenimiento con conexión a internet con la que poder jugar con los amigos? Pero no era necesario ponerse metas tan limitadas. ¿Y si se pudiese acceder a una herramienta donde conseguir contenido adicional? Comprar videojuegos, descargar actualizaciones, trastear con aplicaciones. Posibilidades infinitas. El límite era el cielo. Un cielo verde vibrante.

La cronología es la siguiente: E3 de 2002. Microsoft enseña al mundo su última creación: Xbox Live. Lo dicho. Pero su sistema de gestión de contenidos *online* no vendría solo. Bajo el brazo traía cincuenta títulos exclusivos que estarían disponibles en su totalidad para finales del año siguiente. La corona tenía todas las piedras preciosas: el jugador dispondría de una lista de amigos que podía gestionar, un sistema de chat de voz estandarizado... la primera hornada de videojuegos sería ecléctica y poco vistosa, pero el avispero había sido agitado. Con un servicio bien diseñado y posibilidades infinitas, Bill Gates y sus muchachos se ponían a la cabeza de la vanguardia tecnológica videolúdica con algo que ahora nos parece casi de primera necesidad y que no concebimos no tener, pero que por aquel entonces era un riesgo a asumir.

En la conferencia del E3 de 2004 Microsoft reveló al mundo Xbox Live Arcade, el sistema integrado en XBL por el cual el jugador tendría al alcance de su mando juegos de un tamaño menor del habitual en formato digital. Del desarrollador a nuestro mando sin tener que quitarnos el pijama. Pero aquí no acabó la cosa. Una vez fabricada la mesa, puestas las sillas, el mantel y la cubertería era hora de invitar a todos los aficionados a un buen banquete videolúdico. Lanzaron una bengala al aire a todos los comensales ávidos de



Booth de Xbox Live en el E3 de 2002.



Jonathan Blow en 'Indie Game: The Movie'.

probar nuevas experiencias. La invitación tenía nombre y apellidos: XBL Summer of Arcade. Cada año, y durante la época de verano, la compañía proveería a sus usuarios de varios de los desarrollos más innovadores y que a la postre se volverían verdaderos referentes históricos del medio. Todo el trabajo hecho durante años había conducido hasta este momento. Aquí es donde nacerían las joyas que todos los amantes de los videojuegos citarían durante décadas venideras a la pregunta de cuáles son los mejores juegos de la historia. Desde verano de 2008, fecha de su nacimiento, hasta 2013 que moriría en pos de una remodelación del servicio de cara al lanzamiento de la esperada Xbox One, Summer of Arcade supondría un par de brazos abiertos para las mentes más inquietas del medio. Mentes dispuestas a poner la industria patas arriba.

Destino (2008/2012)

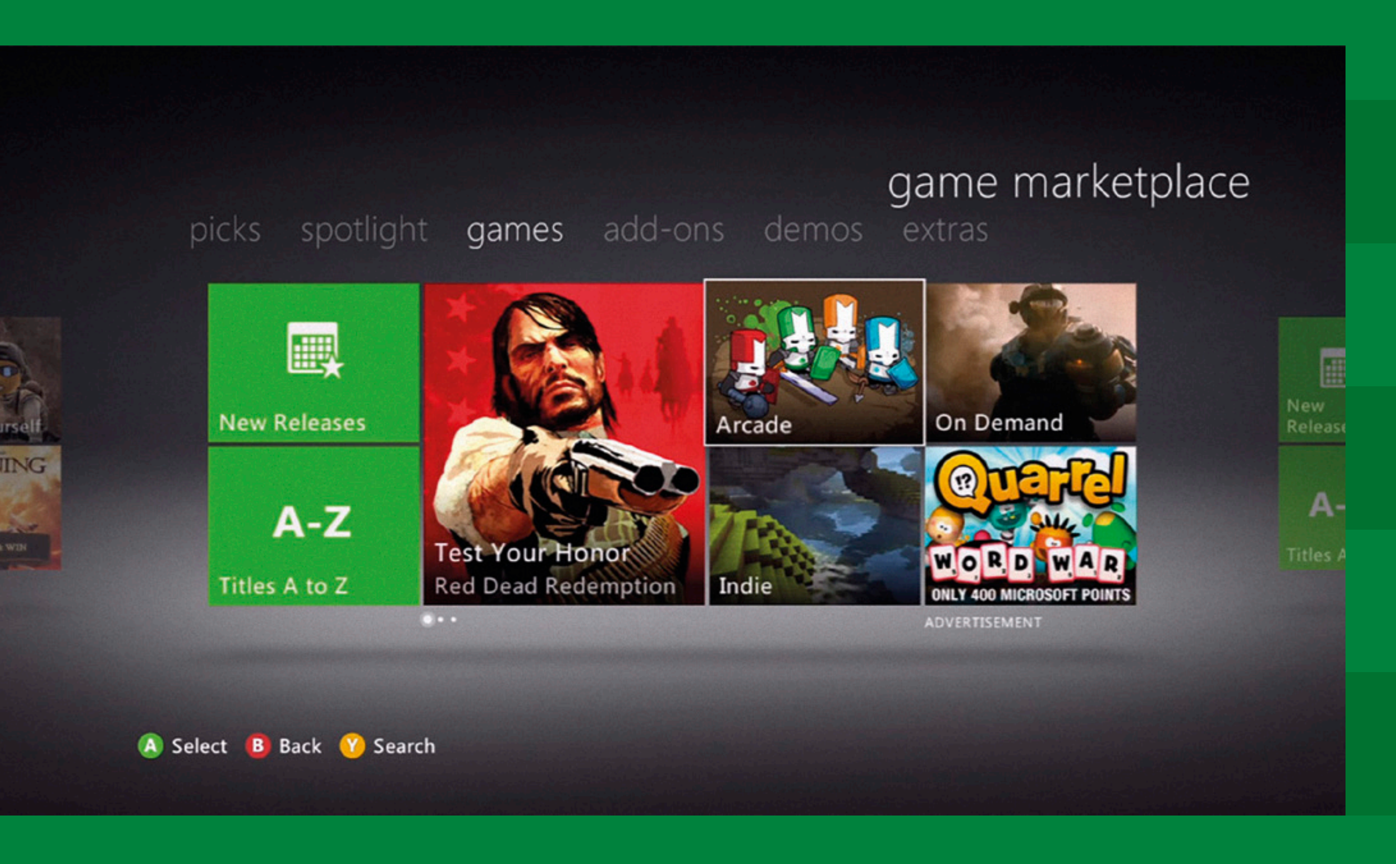
En la actualidad todos sabemos qué videojuego es 'Braid'. Una deconstrucción fascinante de los estereotipos y clichés del medio y un *tour de force* de diseño de mecánicas envuelto con un cuadro de Van Gogh. La subversión de 'Super Mario' que el medio necesitaba como chispazo que desatara el incendio de una nueva ola de innovadores hijos de donnadies con poco que perder y nada que temer. Pero detrás de las cámaras Blow tuvo que pelear con Microsoft para que su pequeño creciera como él quería educarlo. El proceso de certificación de la plataforma le parecía tedioso y desviado de los intereses del desarrollador, y bien podría utilizar el tiempo que dedicaba a cumplir los absurdos requisitos que él consideraba que se le imponían en pulir su obra maestra. No accedió a que el juego comenzara con una pantalla de inicio y tampoco añadió tutoriales extras que la compañía consideraba que el juego necesitaba dados los resultados que habían obtenido de los testeos internos. El creador estadounidense llegaría a declarar que preferiría no lanzar su juego en la plataforma de Microsoft que comprometer su visión de la ►

obra. Tan tajante como excéntrico, se saldría con la suya, y 'Braid' vería la luz el 6 de agosto de 2008 convirtiéndose de inmediato en un clásico. Más de cincuenta mil ventas en las primeras dos semanas harían que Blow pudiera no sólo respirar aliviado tras tres años de invertir todos sus ahorros y todo su tiempo, sino que lo auparían al olimpo del medio como uno de los creadores más relevantes de la historia. Poca broma: este plataformas impresionista de temática difusa y narrativa fragmentada, protagonizado por un señor encorbatado y repleto de puzles de brillantez desquiciante, abriría la veda por la que entrarían otros tantos. Un tipo salido de ninguna parte pasó de la nada al todo a golpe de clic del ratón: a ojos del mundo se había cumplido el gran sueño americano independiente.


Tommy Refenes en 'Indie Game: The Movie'.

Esto supuso que en los años venideros la plataforma de publicación digital de Microsoft se poblara de interesantes propuestas. La compañía tenía el futuro de la industria entre manos, y siempre lo habían sabido. Xbox Live, Xbox Live Arcade, Summer of Arcade... con ese currículum se plantaron en la conferencia del E3 de 2009. Para aquel entonces el bazar digital estaba más que implantado e incluso se había ampliado el límite de peso que admitía la plataforma para las *builds* de los desarrolladores a petición de Capcom para su *remake* de 'Street Fighter II', pero querían más. Mucho más. Y no tenían miedo a las sorpresas. Fue así como se vinieron arriba y, como aquél que sabe que tiene la sartén por el mango, pusieron el escenario a disposición de Epic Games. La audiencia no se vio venir lo que Cliff Bleszinski anunciaría. CliffyB, uno de esos *enfants terribles* con síndrome de Peter Pan que habitan la industria, venía de diseñar 'Gears of War 2', el pináculo del *shooter* marronero y las coberturas de marines con espaldas imposibles. Sin embargo, no sería otro *shooter* portentoso, sino algo mucho más acorde al momento que estaban viviendo: 'Shadow Complex'. Ahora hagamos una pausa y pensemos un momento. Una suerte de *metroidvania* con gráficos en 3D pero que se jugaba en una perspectiva 2D, desarrollado por una de

«LOS DISPAROS Y LOS ASESINATOS SEGUÍAN COPANDO LAS CONFERENCIAS, PERO SE EMPEZABAN A FILTRAR ALGUNOS RAYOS DE LUZ»



las compañías más grandes del mundo y que se comercializaría en exclusiva vía internet se convertía en el buque insignia del momento. Ya no había vuelta atrás. Estaba claro que la distribución digital y los desarrollos alternativos habían llegado para quedarse.

Al año siguiente la cosa no empeoraría, todo lo contrario. El bazar digital de Xbox 360 acogería otros dos títulos que pasarían a los anales de la historia con pasmosa facilidad: 'Limbo' de Playdead y 'Super Meat Boy' de Team Meat. Ambos plataformas de *scroll* lateral como base sobre lo que construir dos experiencias completamente distintas. La primera, una aventura minimalista y extraña. Blanco y negro, granulado cinematográfico, sin diálogos, pausada y reflexiva. La otra, un chute de adrenalina para el atleta con mejores reflejos del mundo. Un plataformas que exige una habilidad milimétrica, saturado y adictivo. El desarrollo independiente seguía ramificándose y la creatividad bañaba todas las costas posibles. Arnt Jensen por el lado desaturado y Edmund McMillen y Tommy Refenes por el lado colorido y espídico se añadían a la lista de nombres a tener en cuenta. Sus desarrollos no serían fáciles, sobre todo el del Team Meat, cuyos creadores se encontrarían con un fallo de la plataforma de Microsoft el mismo día de lanzamiento que haría que su criatura no fuese visible desde la portada. Algo que puede ser mortal para una obra pequeña y con poca musculatura de *marketing* detrás. Pero eso quedaría como anécdota para contar en un documental y los años de esfuerzo y desgracias volverían a dar sus frutos para otro puñado de desarrolladores apasionados.

En el Summer of Arcade de 2011 se lanzaría otro puñado de juegos entre los que destacaría con luz propia 'Bastion', una bellísima fábula en vista isométrica que haría uso de una de las mejores bandas sonoras oídas en el medio y una de las mejores voces en off para narrar su historia, que pondría en el mapa a Supergiant ▸

Games, que como todos sabemos hoy en día siguen dando guerra al pie del cañón con cuidadas propuestas como ‘Transistor’ o el más reciente ‘Pyre’. Por aquel entonces al evento le quedaban un par de años de vida. Ingenuo de él, al siguiente año el servicio seguía carburando la industria: ‘Deadlight’, uno de los desarrollos españoles más aclamados, obra de Tequila Works, se codearía con el deleite visual de ‘Dust: An Elysian Tail’, cumbre de la animación obra del *one man army* Dean Dodrill. Benditos locos.

En abril de 2012 nos llegaría ‘Fez’, de Polytron Corporation, y con él una de las estrellas del *rock’n’roll indie* más controvertidas: Phil Fish. De turbulento desarrollo, el juego pasaría a ser un clásico instantáneo por su brillantez en el diseño de puzles y su elegancia a la hora de brindar libertad y premiar la curiosidad del jugador, aunque no se libraría de recibir críticas por cuestiones técnicas; cosa comprensible a poco que se indague en la odisea que fue su creación. Lastre menor para el juego del año para múltiples publicaciones: la obra que permearía en creadores venideros durante años y su influencia daría pie a obras intachables como ‘Monument Valley’.

2013 sería el año del luto, el año en el que el castillo de naipes comenzaría a desmoronarse, aunque nos dejaría para la posteridad ‘Brothers: A Tale of Two Sons’, cuya propuesta intimista orbitando en torno al control de dos hermanos haciendo uso de ambos *joysticks* perduraría como referente en el medio durante años. Un relato sobre el amor de unos hermanos por su madre y cómo el videojuego siempre pudo acercarnos a temáticas hasta ahora relegadas a la literatura o el cine. Los disparos y los asesinatos seguían copando las conferencias, pero se empezaban a filtrar algunos rayos de luz. La industria había conseguido evolucionar, despojarse del lastre del pasado y mirar hacia un futuro brillante, lleno de historias asombrosas y mundos por descubrir. Un horizonte de infinitas posibilidades visible gracias a años y años de trabajo y esfuerzo. Un mundo nuevo y excitante.



ABUNDANCIA (2013/----)

Pero todo acaba y, como si de una relación sentimental se tratase, la química se desvanece y sólo quedan buenas maneras y los recuerdos de un pasado mejor. Microsoft remodeló sus servicios *online* de cara al lanzamiento de Xbox One, y nada sería lo mismo. El programa de acogida de desarrollos *indies* pasaba a denominarse ID@Xbox, y el aclamado evento veraniego Summer of Arcade recibía un nuevo nombre más genérico, pasando a ser el Summer Spotlight Digital Games. Seguiría siendo una empresa accesible para los pequeños estudios y agradable en el trato. Trabajaría para que los desarrolladores tuvieran fácil acceso a sus *dev kits* —haciendo incluso que las mismas consolas ▶



Phil Fish en ‘Indie Game: The Movie’.


0.05
NICE HAT.

retail sirvieran tanto para lo que fueron ideadas en un principio como de kit de desarrollo con tan sólo navegar por un par de menús—, y su programa seguiría lanzando pequeños videojuegos. Pero algo había empezado a cambiar. Ya no eran el foco de su filosofía. Lo que antes era un buque insignia que hacía uso de toda su infraestructura de *marketing* ahora pasaba a un segundo plano. La compañía se centraba más en el centro multimedia y el todo en uno que en la industria y el desarrollo. Los *indies* ya no lo eran todo. Lo que una vez fue piedra angular de su éxito pasaba ahora a un segundo plano. Los bombazos comenzaban a ser más escasos, y los exclusivos casi inexistentes. Auge y caída de su dominio de un modelo de negocio que hoy en día sigue más vivo que nunca.

La compañía se daría cuenta de esto, y por el bien de la industria esperemos que no demasiado tarde. Hacia 2015 intentaría volver a coger el pulso a la escena *indie*, trabajando exclusividades temporales como la de 'Inside', el segundo título de Playdead tras 'Limbo' —contigo empezó todo, pensarían— o apostando una pila enorme de fichas de casino en 'Cuphead', el último hijo famoso del gran sueño americano independiente. En la lontananza se vislumbran obras fascinantes también bajo el manto de Microsoft como 'Below' o 'Ashen', aunque el tiempo dirá si los inquietos de garaje, pantallas y cafeína volverán a tener en el mapa una gran X verde que marque el camino a seguir.



Chris Charla, director de ID@Xbox, en el E3 de 2014.

Jonathan Blow. Arnt Jensen. Dean Dodrill. Edmund McMillen. Tommy Refenes. Phil Fish. Karla Zimonja. Y así podría seguir durante páginas hasta nombrar a los cientos de miles de desarrolladores que tienen un juego publicado en una de las múltiples consolas de Microsoft gracias a la valentía de la compañía fundada por Bill Gates. Nombres famosos, nombres anónimos. Equipos enteros de desarrollo que vieron como sus ambiciones y su creatividad tenían un sitio donde poder florecer. Gente corriente que, gracias a un paso tedioso pero necesario de una de las mayores compañías del mundo, cimentaron el contrapunto creativo y arriesgado a una industria del videojuego acomodada a las grandes superproducciones, los presupuestos abultados y las cadenas de montaje. Una vía de escape para la originalidad y un conducto de ventilación para todo el aire viciado de un medio que recién comienza a gatear en un mundo nuevo y cruel. Soñadores que veían una oportunidad en la abundancia y tenían claro su destino. Microsoft recogió el testigo de Sega y su Dreamarena o Sony y su PS2 Network Play, y antes de echar a correr le echó un vistazo, vio lo que quería hacer con él, y lo mandó remodelar. Sin darse cuenta, daría pie a la misma escena independiente que más tarde tendría que ver con tristeza cómo la compañía de color verde se relajaba en su trono mientras escuchaban los cantos de sirena del resto. Los desarrolladores independientes le pondrían ojitos a Nintendo y su nueva consola portátil-pero-no, y Sony se conformaría con cumplir el cupo y mirar a los lados por si alguien se había dado cuenta de lo poco que le interesaban los *indies*. Ahora trata de enmendar sus errores y reconstruir los puentes por los que espera que vuelvan a circular los pioneros del sueño americano independiente. El futuro dirá. Pero al César lo que es del César, y los libros de historia de los videojuegos albergan un hueco donde se dice que varios de los mejores videojuegos de la historia nacieron bajo el manto verde y que todo tiene un inicio. Y uno de los lugares de inicio de la escena de desarrollo de videojuegos independientes podría situarse sin problema en Redmond, Washington. Así que, y sin que sirva de precedente ni dogma, disparemos salvas al aire. Dios bendiga a Microsoft.

GAMEREPORT.es

PRESS WEB TO CONTINUE

El éxito suele ser sinónimo de riesgo. Microsoft se la jugó en momentos claves de la historia reciente, dando en el clavo de las necesidades tecnológicas de una sociedad hambrienta de servicios. También cierto riesgo tiene este proyecto editorial conocido como GameReport. Afortunadamente nunca nos ha temblado el pulso para tocar ciertas temáticas, tampoco para acercaros a ciertas joyas como 'Everything' o la saga 'Momodora'. La web os espera, sin miedo. Nunca lo tuvimos.



WHEN YOU'RE LIVING OUT A DREAM!

Everything

por Israel Fernández

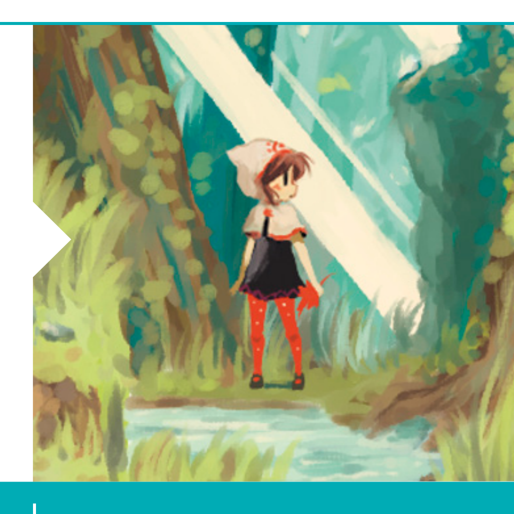
No hay arte en las palabras. Muchos reyes para una misma reina. ¿Qué es el todo? ¿Qué signo le concedemos, en su significante? ¿Qué engrama dejará el vacío sobre un cerebro que aún no existe y qué significado tendrá la palabra que aún no es tal?

LA SERIE MOMODORA

Un camino por recorrer

por Fernando Porta

Jugar, jugar y jugar. Nos pasamos el tiempo jugando, utilizando las mecánicas que el diseñador ha puesto para que superemos los obstáculos. Pero además de jugar, muchos intentan encontrar lo que se esconde detrás del código, camuflado entre gráficos y pulsaciones de botones...



ORIGINS Y EL DÉJÀ VU CONSTANTE
por Luis García

METAL GEAR SOLID
por Pedro J. Martínez



THE ADVENTURES OF ALUNDRA
por Guillem Ferruz



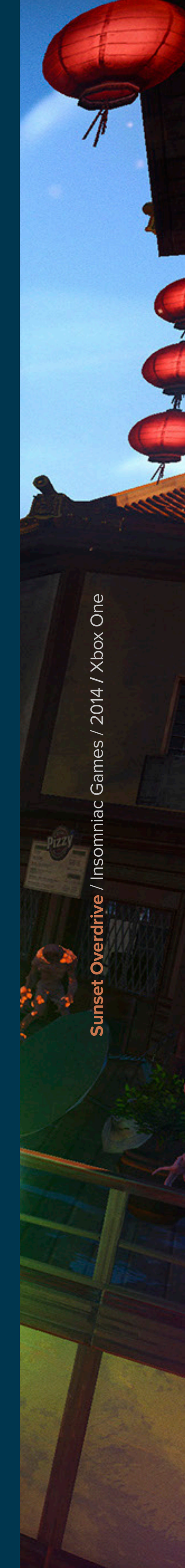





HEAVEN
THE SLEEPLESS
I.G.
SO. CAL

Haz lo que quieras pero hazlo con estilo

No malgastes ni un segundo contemplando el cielo azul Sega. Salta de la azotea, aterriza destrozando el pavimento y que esa sea la última vez que tocas el suelo en media hora. Rebota en los capós de los coches y los toldos de las casas. Lánzate sobre una horda de mutantes disparando viejos vinilos de *funk* y bombardea ositos de peluche explosivos. Deslízate por una barandilla o *grindea* en el tendido eléctrico. Haz en el Apocalipsis lo que todos quisimos hacer antes: destruye, corre, vuela, lucha, desafía, enlaza y mola, mola más que nadie ¿Quién dijo que el fin del mundo no podía ser divertido?



Sunset Overdrive / Insomniac Games / 2014 / Xbox One

PETER MOLYNEUX

PENSAMIENTO DIVERGENTE

Cuando las ideas revolotean en un frenético vaivén se vuelven impredecibles y actúan como un potro desbocado, sin control. Empiezan a romperse el cráneo, las unas a las otras, en una lucha por salir a la luz, mientras la mente, aterrada, entra en *shock*, observando una masacre creativa. Peter Molyneux lo sabe de primera mano: la genialidad implica incertidumbre. Lleva combatiendo con ella toda su vida, tratando de poner orden al microcosmos salvaje, anárquico, en el que habita. Su objetivo siempre fue claro: ser el artífice del videojuego perfecto, aquél que sea divertido, sublime gráficamente y que aporte algo nuevo a la industria. Aún hoy, sigue intentándolo. Tiene la corazonada de que el resultado que busca se encuentra en ese estado mental, agonizando. A punto de morir.

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

por Marcos Gabarri



EL AUTOR

El hombre de negocios

Era un martes, cinco de mayo de 1959 en Guildford, Inglaterra. 'Side Saddle' de Russ Conway sonaba en la radio. En los cines, 'Imitation of Life' de Douglas Sirk entretenía al personal. El apellido Molyneux continuaba su expansión por el sur de Reino Unido, sin importar los siglos que habían pasado desde la llegada de los normandos. Aquel día fue el turno de Peter. Su entrada en el mundo no causó ningún revuelo, a diferencia de lo que pasaría muchos años después con su presentación en sociedad, en sus múltiples apariciones mediáticas. No obstante, Molyneux siempre apuntó maneras. Desde niño anhelaba saber más, estaba sediento de todo. Era un mocoso inconformista. Disfrutaba preguntándose el porqué de las cosas, averiguando su funcionamiento, adentrándose en el camino que le condujera al origen del universo. Como consecuencia, todo lo que llegaba a sus manos acababa siendo desmantelando, convertido en un caos que sólo él era capaz de entender.

Incluso por aquel entonces, Molyneux ya veía las cosas desde un prisma diferente. «En la escuela era *famoso* por no conseguir nada» decía en una entrevista para Kotaku, allá por 2014. Otros, simplemente, hubieran dicho que eran pésimos estudiantes, que eran los últimos en ser elegidos en clase de educación física. Él no. Molyneux se caracteriza por esa vuelta de tuerca, ese *famoso*, el quitar hierro a lo importante y exagerar lo trivial o accesorio. La verdad es que Peter tenía dislexia y una gran falta de interés por el sistema educativo. En el colegio, le aconsejaron alistarse en el ejército. Él quería ser empresario. Corrían otros tiempos.

A los diecisiete años, cómo no, un flechazo. 'Pong' se convirtió en una obsesión para él, al igual que para la mayoría de los jóvenes que crecieron en los setenta. Los recreativos le abrieron los ojos, lo empujaron a interesarse por los ordenadores, a descubrir que realmente servía para algo. No era un inútil. Tras pasar por la escuela técnica de Farnborough, Molyneux consiguió una plaza en la universidad. Estudiaba informática, se le daba bien. Cerró muchas bocas.

Ya en los ochenta, su primer trabajo no tardó en llegar. Fue agridulce. Le proporcionó dos años irrelevantes profesionalmente, trabajando como responsable de informática en una empresa dedicada a la venta por correo, pero bastante gratificantes en lo personal. La razón, su jefe: un verdadero gurú motivacional. Poseía una actitud positiva, enérgica a la hora de afrontar los negocios, algo que consiguió sacar del letargo al sueño truncado del inseguro Molyneux: emprender. Bajo su auspicio, dio sus primeros tropiezos en el mundo empresarial, en una etapa efímera. Al fin y al cabo, desarrollar videojuegos educativos para vendérselos a colegios en disquetes, dando más importancia al formato que al contenido, no iba a ser un negocio demasiado fructífero.



Peter Molyneux en el Festival du jeu vidéo (París) de 2008. Autor: Georges Seguin.

1984, por otro lado, fue decisivo, pues fue el año en el que Molyneux desarrolló su primer videojuego sin pretensiones educativas. Lo tituló 'The Entrepreneur', un simulador de negocios basado en texto, dando forma a la idea que taladraba su cabeza durante el tiempo que gestionó su empresa de venta de disquetes. Con él, Molyneux pretendía triunfar y, tras anunciar su obra en una revista de videojuegos, se sentó, pacientemente, a ver caer las ventas. Pero las míseras dos copias que colocó le arrancaron, de golpe, todas las ganas de dedicarse a los videojuegos. Al menos, hasta que el destino se puso de rodillas y le suplicó que volviera.

Cuando conoció a Les Edgar, gracias a su primer trabajo, jamás pensó que formaría una empresa con él, y mucho menos una dedicada a la exportación, su nueva aventura. Las alubias enlatadas al estilo inglés irían a Oriente Medio; las piezas para máquinas tragaperras, a Suiza. El nombre que eligieron para su negocio les catapultó al éxito, Taurus, aunque no como esperaban. Confundiendo su empresa con otra llamada Torus, dedicada al desarrollo de *software* de red, Commodore International se puso en contacto con Molyneux para ofrecerles unos diez ordenadores Amiga 1000. Éstos necesitaban desesperadamente una base de datos acorde a sus poderosas prestaciones y, una compañía como la del risueño Peter era la idónea para desempeñar tal honor. Ese fue el comienzo de un dilema, un debate ético y moral, una situación que Molyneux tratará siempre de implementar en sus futuras obras, en sus videojuegos, como si ese instante se hubiera quedado grabado a fuego en su mente, en su subconsciente. Quizá, fue ahí cuando entendió que una simple decisión es capaz de cambiar el rumbo de tu vida para siempre. Esa vez, jugó sucio. En 1987, un saco de billetes manchado de mentiras transformó a Taurus en Bullfrog y el destino volvió a encauzar a Molyneux en dirección a la industria del videojuego.



'Populous'.

La rana que se convirtió en príncipe encadenado

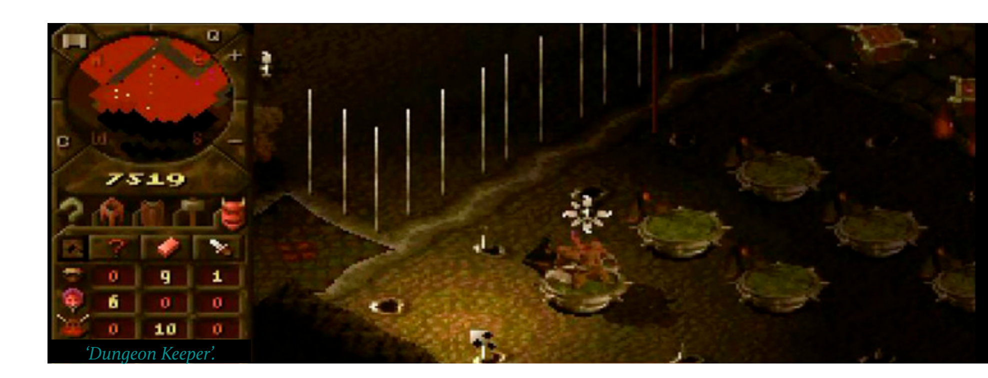
La historia de Molyneux está llena de casualidades. Dean Carter trabajaba en Firebird y estaba buscando a alguien que hiciera un *port* para su 'Druid II: Enlightenment' de ZX Spectrum. Era cuestión de tiempo, tarde o temprano ambos hombres se encontrarían, pues tenían varios amigos en común e intereses empresariales complementarios. El trato se cerró de manera natural y nadie sospechó de 'Druid II'. Su sombra fue la chispa que originó un incendio que se estaba gestando en la oscuridad, como si alguien estuviera moviendo los hilos desde arriba. 'Druid II' abrió la veda. 'Fable' no habría existido sin él. Pero dejemos eso para más adelante.

Tras 'Druid II', Bullfrog dió a luz a 'Fusion', en 1988, un *shoot 'em up* para Amiga y Atari ST. El desarrollo se llevó a cabo desde cero, sirviendo de contrapunto perfecto al fatídico 'The Entrepreneur'. Esta vez, Molyneux se manchó las manos de código para bien, consiguiendo una experiencia satisfactoria, reforzando sus habilidades en los campos de programación y diseño. Así, una vez sentadas las bases del estudio, Molyneux decidió coger el toro por los cuernos y comenzó a desarrollar una idea a la que llevaba tiempo dando vueltas, sin saber a ciencia cierta adónde quería llegar. Por fortuna, su planteamiento ambicioso, atractivo y carente de argumento, acabó desembocando en una genialidad jugable. Era en la sencillez de la premisa del título donde radicaba su brillantez: había que jugar a ser dios, debíamos hacer prosperar nuestra civilización y castigar a los herejes. 'Populous' hizo posible lo inimaginable, convirtiéndose en un fenómeno, una revolución, no sin antes tener que soportar la mirada escéptica de una mayoría conservadora. Electronic Arts fue el único que confió en el potencial del título de Molyneux en un 1989 en el que sólo unos pocos estaban dispuestos a dar una oportunidad a la originalidad.

Con 'Populous' como estandarte, EA se tiñó de verde y encontró en Bullfrog una gallina de los huevos de oro. Los excelentes números de ▸

‘Populous’ dejaron al estudio inglés sin alternativa: EA recibiría con los brazos abiertos las locas ideas Molyneux siempre y cuando cumpliera con las fechas de entrega. Parecía que la rana se había convertido en un príncipe encadenado. A regañadientes, Molyneux vio como la distribuidora americana le arrebataba ‘Powermonger’ antes de tiempo, sin que las ideas que aún rondaban su mente madurasen lo suficiente como para hacer de su obra algo especial. A ‘Populous II’ le ocurrió algo similar. Molyneux no pudo refinar el sistema desarrollado en la primera entrega tanto como quisiera. Quizá, fue por eso por lo que no se implicó demasiado en los siguientes proyectos de Bullfrog, ‘Flood’ y ‘Syndicate’. Él tenía mejores cosas que hacer, como perfilar los conceptos básicos de su nuevo simulador, el adictivo ‘Theme Park’, o dejar a todos boquiabiertos con los gráficos de ‘Magic Carpet’.

1994 supuso un punto de inflexión en la carrera de nuestro protagonista. EA llevaba tiempo comprando acciones de Bullfrog y, sin comerlo ni beberlo, Molyneux fue nombrado vicepresidente de la empresa americana. Cada vez tenía menos tiempo para empaparse de sus propios proyectos, pues las tareas burocráticas y de producción inundaban sus planes de trabajo. Inconscientemente, Peter estaba dejando de lado su vocación: hacer videojuegos.
Las cosas fueron a peor al año siguiente, cuando EA compró Bullfrog. No sabían lo que hacían. Por aquel entonces el estudio estaba desbordado, luchando por sacar adelante siete títulos diferentes al mismo tiempo, entre los que se encontraba ‘Dungeon Keeper’, la nueva idea de Molyneux. EA, como siempre, exigió su parte: quería a ‘Dungeon Keeper’ y ‘Magic Carpet II’ encima de la mesa en seis semanas, a pesar de que ambos proyectos se encontraban todavía en una fase muy temprana. En vez de enfrentarse a la realidad, Molyneux hizo alarde de su elocuencia e hizo creer que llegaría a tiempo a la fecha de entrega. Y por supuesto, no fue así. El día D, Molyneux se presentó ante sus jefes con ‘Hi-Octane’, un juego de carreras muy por debajo de los estándares de Bullfrog, haciendo añicos su reputación ante los peces gordos de Electronic Arts y poniendo de manifiesto su falta de organización. Y no sólo eso. Con ‘Dungeon Keeper’, Molyneux mostró a EA su verdadera cara, tardando dos años más en dar carpetazo al proyecto, ofuscado en su eterna búsqueda de la perfección. Estaba claro que su lugar no estaba en EA.
En una noche de borrachera escribió su dimisión y la envío por correo a Larry Probst, CEO de Electronic Arts. Había sentenciando su destino.



‘Dungeon Keeper’.

Cabeza de león, cerebro de ratón

Molyneux se había quedado sin trabajo, pero no importaba. Tenía dinero. Mucho. Al fin y al cabo, había vendido Bullfrog a un precio acorde a su prestigio. Así, junto con Mark Webley, Tim Rance y Steve Jackson, Peter Molyneux funda el estudio Lionhead, con el objetivo de volver a hacer lo que más le gusta: diseñar videojuegos. Su meta era crear un grupo de trabajo pequeño que le permitiera dar rienda suelta a su imaginación, como ocurrió en los primeros días de Bullfrog y ‘Populous’. Su primer proyecto, así, no pudo que ser otro que ‘Black & White’, un simulador de dios aún más ambicioso que la propuesta de Bullfrog. Las oficinas de Lionhead pronto se convirtieron en la viva imagen de la mente de Molyneux. La atmósfera era creativa, relajada, bohemia, pero al mismo tiempo un auténtico caos. Las ideas se iban añadiendo al proyecto según iban surgiendo, sin ningún tipo de orden, haciendo del desarrollo de ‘Black & White’ un divertido calvario de tres años. Lionhead era algo así como

una hermosa familia disfuncional bajo las órdenes de un excéntrico millonario.

Desde su fundación, el estudio estuvo en el punto de mira. Los jugadores querían saber más de lo que iba a ser el nuevo título de Peter Molyneux. No se sabía absolutamente nada, pero las expectativas ya eran altas. Al fin y al cabo se trataba de un genio, ¿no? La conferencia que Molyneux dio en el E3 de 1998 no hizo más que avivar la llama. Por aquel entonces, 'Black & White' era poco más que un puñado de *sprites*, y aun así, consiguió dar forma a un discurso de veinte minutos. Sin saberlo, estaba saltando a la pata coja alrededor de la misma piedra con la que tropezó en las oficinas de EA.

Con 'Black & White' Molyneux sentó varias de las bases de su obra: las consecuencias que conllevan las decisiones del jugador, poniendo en entredicho su moralidad; un entorno vivo que va cambiando acorde a nuestros pasos, entendiendo al jugador como engranaje; así como el eterno conflicto entre el bien y el mal. 'Black & White' fue un éxito, alabado tanto por la crítica como por el público. Molyneux parecía que se iba acercando cada vez más a la idea de videojuego perfecto y los dioses virtuales lo habían elevado a la categoría de autor consagrado. ¿Acaso podía ser de otra manera? ¿No les había dado la vida? La prensa tenía que saberlo: era padre de dioses.

LA OBRA

La gran caja azul

El éxito de 'Black & White' trajo la euforia a las oficinas de Lionhead, pero entre tanta alegría Molyneux volvió a salirse de foco. Parece que tres años fueron suficientes para que olvidara las razones por las que se había marchado de EA. Con la idea de conseguir suculentas ofertas de distribuidoras de renombre, Molyneux comenzó a firmar acuerdos con estudios más pequeños, volviendo a expandir su área de trabajo. Uno de esos estudios fue Big Blue Box, dirigido por Dene Carter. Desde que trabajó con Peter en 'Druid II', Carter y su hermano Simon habían estado presentes en la mayoría de los proyectos importantes de Bullfrog y, en algunos casos, como mano derecha del propio Molyneux. El plan era el siguiente: mientras Lionhead se dedicaba al desarrollo de 'The Movies' y 'Black & White 2', Big Blue Box estaría a cargo de un misterioso RPG cuyo nombre en clave sería 'Project Ego'. Según los cálculos de Molyneux, la obra de Carter sería un videojuego lo suficientemente atractivo como para atraer la atención de un buen número de distribuidoras, aceptando la oferta del mejor postor. Pero no fue así. Tras múltiples rechazos, 'Project Ego' iba perdiendo fuelle paulatinamente hasta que, de nuevo, la suerte volvió a llamar a la puerta de la mansión Molyneux. Carter volvía a ser su amuleto.

Corría el año 2001 y Microsoft estaba a punto de entrar en el mercado de consolas con Xbox. Para completar su catálogo, necesitaba un juego de rol, y 'Project Ego' parecía tener todo lo que estaban buscando: se trataba de un proyecto económico, ambicioso y que contaba con el respaldo de una firma de renombre, algo que le daría credibilidad para competir en números con Sega y Nintendo. No sabían la verdad. Para cuando Microsoft Game Studios descubrió que 'Project Ego' no era idea de Molyneux, ya era demasiado tarde. Ed Fries, uno de los creadores de la consola, ya tenía ese RPG atravesado entre ceja y ceja, e instó a Molyneux a que participara en su desarrollo. Así, 'Project Ego' pasó a llamarse 'Fable', Lionhead compró Big Blue Box y ▸



Fable Heroes

'Fable: The Journey' trajo bajo el brazo a 'Fable Heroes', un *spin-off* en forma de *hack and slash* para Xbox Live Arcade. Más que una obra, fue un accesorio sin pretensiones, un complemento al título de Kinect que permitía desbloquear en éste contenido adicional. Un guiño y un insulto. Una sonrisa. Un puñal para Albión.

todo el equipo de Molyneux se volcó en cuerpo y alma en dar forma a las mágicas tierras de Albión. Dios salve a Microsoft, la nueva EA.

Para sorpresa de Peter, cuando Lionhead entró a meter mano a la idea de Carter, Big Blue Box ya tenía diseñado un prototipo bastante sólido. El sistema de combate ya estaba perfilado, así como la IA de los habitantes de Albión. No obstante, el resultado obtenido aún no era considerado brillante. Se desató la locura. En pos de alcanzar la perfección, el estilo de trabajo de Lionhead se trasladó a Big Blue Box. El estudio satélite se contagió de la más absoluta libertad creativa, permitiendo que las ideas revolotearan en el ambiente, cual mariposas, sin ningún tipo de organización o jerarquía. Algunas chocaban entre sí, muriendo en su intento de salir de su prisión, de verse materializadas en pantalla. De esta manera, 'Fable' se estaba convirtiendo en un *sandbox*-RPG, sin historia, compuesto por un elenco enorme de personajes sin ninguna relación entre sí. Molyneux nunca se había enfrentado a un juego que necesitase narrar, y tampoco le interesaba. Para él, el jugador debe ser el motor de la narrativa. No se dejó intimidar por las leyes no escritas del videojuego de rol.

Él estaba empeñado en hacer de 'Fable' la obra definitiva, siendo un compendio de todas las ideas que había conseguido perfeccionar a lo largo de su carrera. Pero 'Fable' no iba a ser un mero repositorio, debía ser una auténtica revolución, aportando un aire fresco, original, a la industria. Cada nueva idea que florecía en la mente de Molyneux debía ser incluida, sin importar lo que hubiera que deshacer o reprogramar. Se trataba de una filosofía de trabajo movida desde las entrañas, desde la más absoluta pasión, pero que hizo que Molyneux volviera a enfrascarse en un proyecto eterno, al igual que hiciera con 'Populous', 'Dungeon Keeper' y 'Black & White'. Las consecuencias de esta metodología de trabajo pronto se hicieron notar. El apartado gráfico de 'Fable' en sus primeros meses de desarrollo era sorprendente para el nivel que había a principios de siglo. Nunca se había visto nada igual en una consola. Pero, a medida que su desarrollo se iba demorando, poco a poco esos gráficos tan trabajados se iban quedando obsoletos, obligando a Molyneux a rehacerlos desde el principio. El arte quedaba, así, supeditado a la historia y al *gameplay*, a pesar de que fue uno de los primeros departamentos en cumplir con las exigencias de Microsoft.

Los continuos retrasos hicieron entender a los americanos que el proyecto era inabarcable. Les dio igual, se negaban a renunciar a él. Tanto es así que incluso pusieron a disposición de Molyneux todos los recursos necesarios para sacarlo adelante. El punto débil, cómo no, la organización. Menos mal que apareció ella, Louise Murray, entrando por Guilford con su equipo de productores, dispuesta a poner orden a un caos incontrolable y que, de otra manera, hubiera durado para siempre. Murray se convirtió en la única mujer del estudio y la única que consiguió convencer



'Fable: Lost Chapters'.



'Fable Anniversary'.

Fable Legends

¿Y ahora qué? Sin Molyneux, Microsoft se encontraba a la deriva, pero no podían dejar morir a 'Fable'. Un par de recortes por aquí, un proyecto a medio hacer por allá... pensaban que las ideas que Molyneux se había dejado en el tintero serían suficientes para desarrollar 'Fable Legends', lo que sería la primera incursión de los americanos en el *free to play*. Sin tener experiencia en el negocio del *game as a service*, Microsoft se afanó en contratar a toda clase de expertos en monetización y MMORPG. La cultura de autor iba a ser reemplazada paulatinamente por la del dinero. Una aventura que terminó con cancelación del proyecto y el cierre de Lionhead en 2016.

a Molyneux. Tenía que levantar una barrera que detuviera el interminable torrente de ideas que quería incluir en la obra. Sin embargo, siempre hubo una cosa en la que Peter fue incorregible: sus intervenciones en los medios de comunicación. Éstas avivaban las expectativas de la audiencia mediante afirmaciones que no coincidían del todo con la realidad del proyecto. Un comportamiento que trajo a Molyneux más de un quebradero de cabeza.

En 2004, por fin, 'Fable' salió a la luz para la primera Xbox, consiguiendo un éxito rotundo y convirtiéndose en la segunda franquicia más importante de Microsoft tras 'Halo'. Lionhead no podía negarse. Contra la pared, cerraba un acuerdo para desarrollar una secuela de 'Fable' para la inminente Xbox 360 y, al igual que pasara con Bullfrog años atrás, Molyneux se vería con el agua al cuello, a punto de ahogarse entre líneas de código por hacer.

La magia de Albión

La premisa de 'Fable' es sencilla. Aquí Molyneux se mantuvo siempre en sus trece, contrario a historias enrevesadas, pues consideraba que lo más importante es que el jugador *viviera* el personaje, dejándole tomar todas las decisiones que fueran posibles. Sin embargo, en los primeros compases del juego, somos testigos de una bomba de humo en toda regla, un ambiente que no se acomoda a la realidad de la obra. ▶

‘Fable’ se presenta a través de Oakvale, encarnando a un muchacho de pueblo, haciéndonos creer que aprenderemos las mecánicas del juego caminando por sus apacibles calles. En esos primeros minutos ya somos conscientes de que nuestro viaje estará lleno de decisiones que pondrán en entredicho nuestra moralidad y, a base de golpes, nos daremos cuenta que en Albión las cosas no son siempre blancas o negras. De repente, el día del cumpleaños de nuestra hermana, un grupo de bandidos entra en escena para arrebatarnos todo. Aún con la imagen de las llamas atormentando nuestros ojos, un misterioso personaje nos teletransporta fuera del horror. Dice llamarse Maze, uno de los muchos Héroes que pueblan Albión, mercenarios dotados de extraordinarias facultades mágicas y físicas y cuyo destino siempre estará ligado a El Gremio. Allí se nos ofrece cobijo, convirtiéndonos en aprendiz y es precisamente en este punto donde ‘Fable’ comienza. Nuestro cometido será aceptar o rechazar los encargos que El Gremio de Héroes nos plantee. Y si éstos hacen bien o mal a los habitantes de Albión sólo depende de nosotros.


‘Godus’.

«LIONHEAD ERA ALGO ASÍ COMO UNA HERMOSA FAMILIA DISFUNCIONAL BAJO LAS ÓRDENES DE UN EXCÉNTRICO MILLONARIO»

‘Fable’ hace gala de un mundo vivo en cierta manera. Los personajes cambian su actitud hacia nosotros dependiendo de nuestro aspecto físico y de las decisiones que tomemos a lo largo de la aventura. Podremos comprar propiedades, ponerlas en venta o alquiler, casarnos, emborracharnos a cerveza, travestirnos o visitar burdeles mientras relajamos los esfínteres, todo ello dentro de un universo que destila leves dosis de humor inglés, al estilo de Terry Pratchett. Albión está poblado de monstruos y criaturas mágicas: trolls, hadas, abejas gigantes, no-muertos… además de humanos hostiles como ladrones, asesinos o forajidos, a los que tendremos que combatir en más de una ocasión. Las batallas, un poco toscas, son entretenidas y accesibles. Además de pelear con las manos, todo Héroe dispone de un arma de largo alcance, otra de corto alcance y diferentes tipos de hechizos mágicos —conocidos como voluntad— para defenderse y cumplir sus encargos. Cada vez que derrotemos al enemigo recibiremos experiencia en función de las habilidades usadas en el combate. Así, por ejemplo, si vencemos con asiduidad a nuestros contrincantes a base magia podremos llegar a ser un poderoso mago, mientras que si preferimos rebanar trolls a hachazos conseguiremos convertirnos en un fornido caballero. Rol en estado puro. Aunque Molyneux quedó satisfecho con el resultado, ‘Fable’ estaba aún lejos del «videojuego para toda la vida» que ansiaba crear. Su idea de mundo abierto aún era demasiado reducida y los tiempos de carga arruinaban la experiencia de libertad. No era perfecto.

Cuando se quiso dar cuenta, el desarrollo del título había consumido casi todos los recursos financieros del estudio y los pobres resultados obtenidos con ‘The Movies’ y ‘Black & White II’ habían contribuido a que Lionhead se viera obligado a prescindir de trabajadores. Pese a despedir a noventa personas, la historia se volvía a repetir: Molyneux tenía que vender su estudio, lo que significaba renunciar a la libertad creativa. Aquí, había dos cartas sobre la mesa: Ubisoft y Microsoft. Los americanos lucharon con uñas y dientes, ‘Fable’ tenía que seguir formando parte del catálogo exclusivo de Xbox. Si los franceses se hubiesen hecho con Lionhead, ‘Fable II’ habría termi- ▸

22CANS



'Curiosity - What's inside the cube?' fue su carta de presentación. Durante meses, jugadores de todo el mundo hicieron polvo las pantallas de sus *smartphones* de manera simultánea, con el objetivo de descubrir qué escondía un inmenso cubo recubierto de capas. El esfuerzo merecía la pena, pues el ganador, según Molyneux, se llevaría un premio que cambiaría su vida para siempre. Por supuesto, estas polémicas declaraciones hicieron correr ríos de tinta. El ambiguo premio suponía ganar parte de las ganancias de 'Godus', un simulador de dios con el que Molyneux quería perfeccionar, una vez más, el género que él mismo inventó, además de ser un pilar fundamental dentro de la obra . Para ello, consiguió recolectar un millón de dólares en Kickstarter en un tiempo récord, sin que esto consiguiera evitar que 'Godus' tardara mucho más tiempo de lo previsto en ver la luz. Y mientras tanto, Bryan Henderson, el ganador de 'Curiosity', sin ver un penique.

A pesar de todo, Molyneux se atrevió con 'Godus War', una secuela del título anterior que mezcla las mecánicas de 'Godus' con un juego de estrategia en tiempo real. Ésta tampoco se encuentra exenta de polémica, y se le acusa de abusar de las microtransacciones. 'The Trial' es la última de las ideas que el creativo inglés ha conseguido dar forma, una especie de *walking simulator* con múltiples opciones de *crafteo*.

nado también en PlayStation 3, y eso era algo que no podían tolerar. No obstante, se dice que el dinero que Microsoft pagó por Lionhead fue irrisorio. Pero a esas alturas Molyneux ya estaba desesperado y Microsoft significaba asegurar puestos de trabajo, así como su propia supervivencia. De hecho, Microsoft recuperó el dinero invertido en Lionhead en menos de dos años y el estudio inglés tocó techo con 'Fable II' en 2008, cuando Molyneux se convertía en director creativo de Microsoft Game Studios Europe. ¿Méritos propios? ¿Dinero?

Tropezando con la misma piedra

Si la secuela de 'Fable' fue aún más revolucionaria que su predecesor fue porque se concibió con el objetivo de romper barreras. No sólo en términos de jugabilidad era mejor —se habían pulido los combates, la IA estaba más trabajada, Molyneux había incluso añadido un sistema económico—, sino que el título también presentaba una Albión que había superado tabúes que nuestra sociedad aún arrastraba en 2008. 'Fable II' traía consigo una sexualidad sin tapujos, matrimonios homosexuales, avatares femeninos y un sentido del humor más adulto, convirtiéndolo en una obra muy alejada del estereotipo del rol convencional. En ese sentido, Molyneux había conseguido su objetivo y, poco a poco, se acercaba a su meta del videojuego perfecto.

Pero cuando llegó el momento de ponerse manos a la obra con 'Fable III', ya era demasiado tarde, estaba agotado de luchar contra imposiciones externas. El nuevo proyecto estaba planteado de tal manera que no aportaba nada nuevo a la industria, se entendía como una mera evolución de la obra anterior, eliminando cualquier vestigio del espíritu innovador que tanto caracterizaba a 'Fable'. Esta vez, Microsoft no quería verse envuelto en otro desarrollo interminable y estipuló que dieciocho meses serían más que suficientes para cerrar el proyecto. ¿De qué sirve ser director creativo si no te permiten crear? Quizá, por ello, Molyneux apenas intervino en 'Fable III', dejando que su equipo tomara el grueso de las decisiones. Entre papeleo y reuniones, él se traía un nuevo proyecto entre manos: 'Milo and Kate', una inteligencia artificial que usaba el recién estrenado Kinect. A Molyneux no le importó el fracaso relativo de 'Fable III', pues ya tenía una nueva obsesión.


'Fable 2'.

En este punto, la historia se volvía repetir y Molyneux se convertía en una caricatura de Bill Murray en 'Atrapado en el tiempo'. El experimento de 'Milo and Kate' nunca terminó de convencer a los

«MÁS ALLÁ DE LAS MENTIRAS O DEL *HYPE* ASOCIADO A SU PERSONA, MOLYNEUX SE CARACTERIZA POR SOÑAR, POR CONVIVIR CON IDEAS ATREVIDAS, QUE SE ROMPEN EL CRÁNEO TRATANDO DE MATERIALIZARSE, INTENTANDO SUPERAR OBSTÁCULOS IMPOSIBLES»



'Fable 3'.

'Fable: The Journey'.

peces gordos de Microsoft, que obligaron a Molyneux a que usara los resultados de su investigación para el desarrollo de un nuevo 'Fable'. Peter estaba harto de Albión y de un juego que, al fin y al cabo, no tenía por qué soportar, pues nunca había salido de su cabeza. En 2012, tras terminar 'Fable: The Journey', Molyneux decidió empezar de cero. Una vez más, su objetivo era constituir un estudio pequeño, creativo, hacer videojuegos de forma artesanal pero sin renunciar a la innovación en industria ni a la diversión de los jugadores. 22cans fue el resultado y, de momento, le ha dado más disgustos que alegrías.

Molyneux ha demostrado una pasión por los videojuegos inigualable. Unos aseguran que es un mentiroso compulsivo; otros, que él mismo es víctima de sus propias palabras, que realmente cree cada frase que pronuncia. La verdad es que eso poco importa. Más allá de las mentiras o del *hype* asociado a su persona, Molyneux se caracteriza por soñar, por convivir con ideas atrevidas, que se rompen el cráneo tratando de materializarse, intentando superar obstáculos imposibles. Quizá, nunca llegará a comprender que originalidad, beneficio y perfección configuran un tricéfalo mitológico. Por desgracia, las dos primeras cabezas de la bestia rara vez se llevan bien. La última, no existe. Los tres parámetros que trata de aunar están condenados a trazar líneas de pensamientos divergentes. Y es justo ahí, donde Peter Molyneux mejor trabaja: haciendo realidad lo imposible.

Perfect Dark Zero

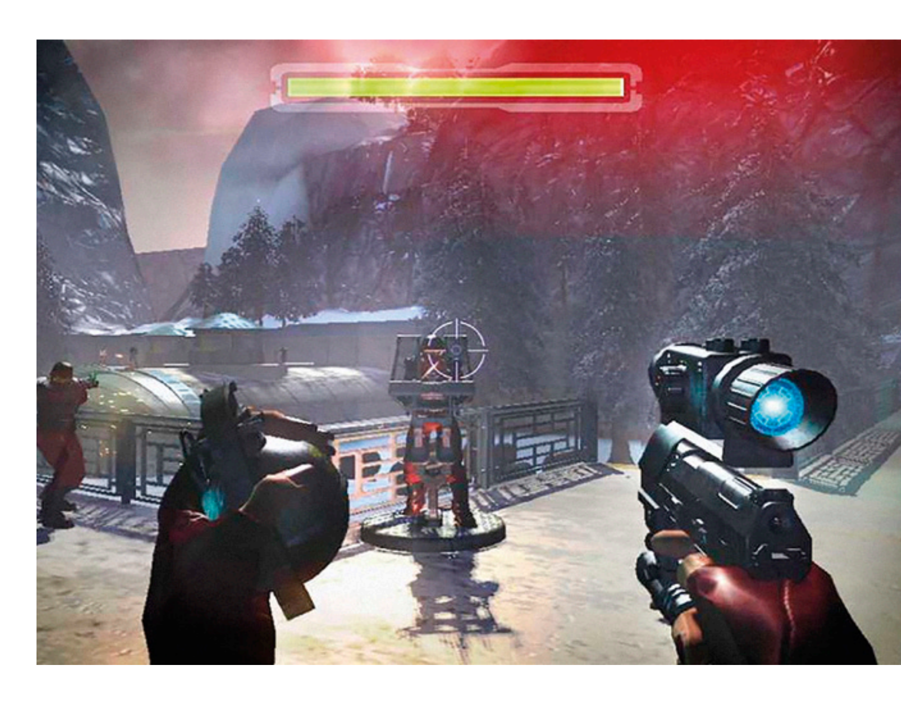
por Israel Mendieta



Joanna Dark forma parte del recuerdo visual que me ha quedado de la Xbox 360. ¿Por méritos propios? No, más bien fueron las circunstancias, pero bien sirve como muestra de los títulos que ayudaron a calzar la pata de la mesa donde se comenzó a construir el castillo de naipes que alojó a Microsoft la generación pasada. Hasta que Sony llegó y sopló muy fuerte.

Lo primero que hace uno al abordar un texto sobre un juego antiguo que no tiene fresco es buscar en la ficha de la Wikipedia su fecha de salida. Pero sabe más el diablo por viejo, así que lo que he hecho es recurrir a la estantería y buscar la caja del juego. Nada más abrirla me llamó la atención una cosa (aparte de que el disco no estuviera dentro, con eso ya contaba), y es que en lugar de manual de instrucciones encontré un folleto de publicidad de 'La guerra de los mundos' de Tom Cruise; busqué la película en la Wikipedia y ahí encontré el año: 2005. El 2 de diciembre de 2005, como título de lanzamiento de la consola. El hecho de que fuera uno de los dos títulos que me traje a casa el día de salida (el otro fue 'Condemned') hizo que, como dije antes, 'Perfect Dark Zero' forme parte de mi recuerdo de la Xbox 360.

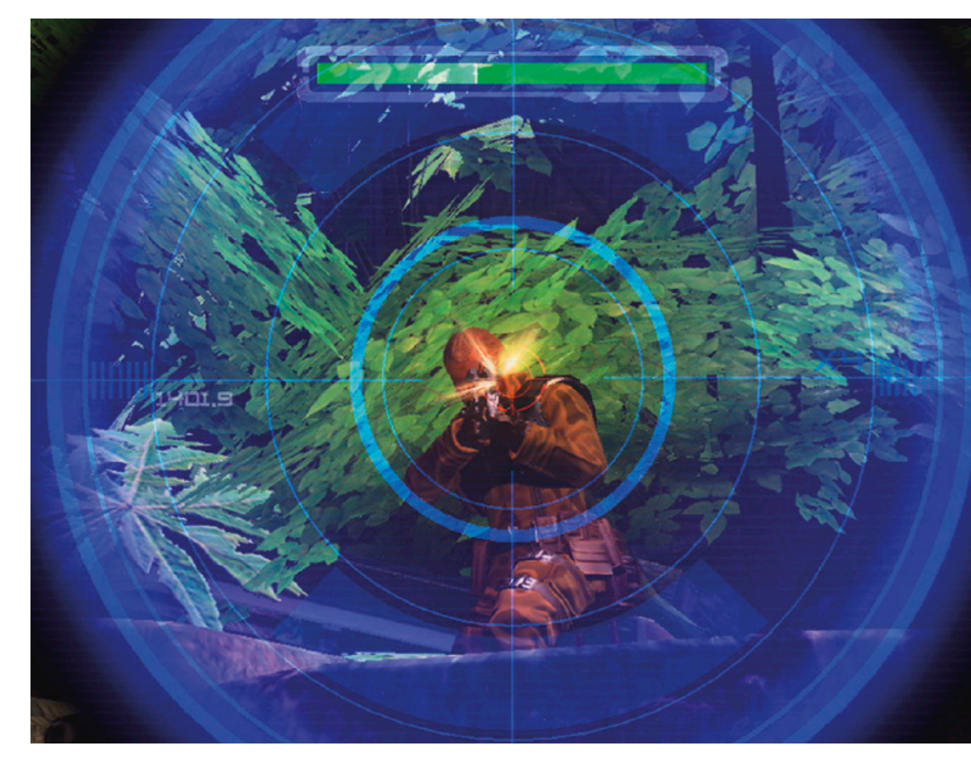
Nos encontramos ante la precuela de uno de los juegos más icónicos de Nintendo 64 que, de la mano de Rare, popularizó el género de los *first person shooters* en ese generador de artritis y dioptrías que fue la primera consola de Nintendo en explotar las tres dimensiones. Esta precuela,



ambientada en 2020, se anunció en un principio para GameCube en 2001, pero un año más tarde Microsoft sacó a pasear la cartera y compró Rare; el proyecto pasó así a su primera consola, la Xbox. Tras un lapso de tiempo sin dar señales de vida, con la salida de Xbox 360 se recuperó el proyecto con todo lo que tenían encima de la mesa; y eso se notó, vaya si se notó.

No voy a mentir: el juego era feo, sigue siendo feo y será feo hasta el fin de los días. Pero por aquel entonces las televisiones HD empezaban a ser algo común en los hogares, y ahí 'Perfect Dark Zero' se veía más feo incluso, pero el golpe tecnológico que te llevabas con el salto de generación y de resolución amortiguaba un poco esa sensación. No era pobre técnicamente, ojo, era simplemente poco inspirado en el diseño, en la paleta de colores, en la portada... Si tenéis oportunidad, fijaos en la ilustración de Joanna Dark de la contraportada y decidme por Dios si esas proporciones, ese brazo y esa cabeza son normales. Gozaba, sin embargo, de unos escenarios amplios y coloridos para la época, aunque no lo suficientemente variados. Hong Kong, Mansión, Trinity, Centroamérica y Magreb eran las fases por las que dirigíamos a la protagonista en una suerte de venganza en el marco de una batalla de conspiraciones y corrupción empresarial. El argumento era, como casi siempre, una mera excusa para salir a pegar tiros. Cierto es que para esa época ya habíamos visto cómo se podían hacer las cosas con 'Half-Life 2', pero no era la norma, y 'Perfect Dark Zero' se mantenía en la norma. No asomaba la cabeza ni un poquito. ▶

En lo jugable la cosa estaba así: un arcaico sistema de coberturas nos permitía disparar sin sufrir daño, el escudo se regeneraba solo, el espacio para las armas que podía cargar Joanna consigo era finito, e incluso veía reducida su movilidad cuando cargaba armas pesadas como un lanzacohetes. Pero había algo que me fastidiaba y me sigue fastidiando hoy en día en cualquier juego que tome esta terrible decisión de diseño: no se podía saltar. Y como buen hijo de Mario, eso no se lo perdono. Cualquier trayecto en cualquier videojuego de la historia es más ameno saltando. Aunque no ganes velocidad, aunque no puedas saltar obstáculos. Es más ameno saltando. Siempre. La excusa barata era que, en un modo multijugador, ver a los demás personajes saltando era un poco ridículo. Pues, hijos míos, no hagáis un salto ridículo.



Tenía sus toques de sigilo e infiltración, apoyados por el hecho de que si morías en medio de una misión —de las trece totales— tenías que volver a empezarla. Pero para hacer la cosa más asequible, podías jugar en cooperativo con un compañero, tanto en modo *offline* como *online*.

Y hablando del *online*, 'Perfect Dark Zero' fue mi primera experiencia en multijugador *online* con los *shooters* en primera persona; antes llegaron los 'Phantasy Star Online' de Dreamcast y GameCube y los MMO en PC, pero no había caído aún en la trampa del 'Counter-Strike', 'Quake' o similares. Pese a morir constantemente de las formas más ridículas posibles, esa semilla germinó en mí más tarde en 'Halo 2', a pesar de ser un juego anterior, y continúa hasta hoy en multitud de títulos con esa posibilidad. Ahí fue donde descubrí que escuchar a la gente con la que estás jugando no es esencialmente divertido y que cualquier voz se volvía ridícula a través del *headset* de 360. Este modo multijugador era muy completo y cubría todos los tipos de partida que conocemos hoy en día, desde partidas a muerte (individualmente o por equipos) hasta capturas de bandera o defensa de bases. Destaca sobre todos ellos el modo de infección, en el que se creaban dos bandos: infectados y gente sana. Cuando un jugador sano moría se convertía en infectado, así que al final de la partida, si quedaba alguien sin infectar, el *equipo actimel* ganaba la ronda.

Recordando la pasada generación, la de Xbox 360, y revisando de nuevo la estantería, encuentro una diferencia muy notable entre los primeros y los últimos juegos del catálogo. Como si la Fat y la Slim hubieran sido consolas de generaciones diferentes. 'Perfect Dark Zero' pertenecía (como no podía ser de otra manera siendo juego de lanzamiento) al primer grupo, a los 'Lost Planet', a los 'Kameo', 'Oblivion', 'Dead Rising'... y no al segundo, el de los 'Destiny', 'Titanfall', 'Forza Horizon 2', etc. Así que si cogéis el juego hoy en día no va a ser como ponerse un 'Bayonetta' y volver a sentir las mismas sensaciones que entonces:



va a ser traumático. Y como más allá de una jugabilidad decente y unos gráficos de corto alcance que pronto se quedaron anticuados, no hay nada, mi consejo es que os lo penséis dos veces.

Si aun así os apetece comprobar de primera mano por qué ésta fue una oportunidad desaprovechada por Rare, sobre todo con tantos años de desarrollo —tal vez a causa de ellos—, os daré una buena noticia que quizás ya conozcáis. El juego está incluído (junto con un *remaster* de su primera parte) en el recopilatorio Rare Replay que se publicó en 2015 para conmemorar el trigésimo aniversario de la compañía británica con treinta de sus juegos más emblemáticos. Podréis aprovechar la ocasión para poneros al día con la que, durante muchos años, fue *second party* de Nintendo. Por si no tenéis alma y nunca habéis vivido bajo el calor de la gran N. Encontraréis mucha morralla, pero también la oportunidad de desesperaros con 'Battletoads', admirar esa mezcla rara que fue 'Jet Force Gemini', saltar de alegría con los 'Banjo' ('Kazooie' y 'Tooie'), descubrir la joya discreta que es 'Kameo' o alucinar con cómo 'Conker's Bad Fur Day' pudo llegar a salir en Nintendo 64.

Y si os sobra algo de tiempo, probad 'Perfect Dark Zero' con la mente muy abierta porque, al fin y al cabo, tampoco estaba tan mal.

«'PERFECT DARK ZERO' SE MANTENÍA EN LA NORMA. NO ASOMABA LA CABEZA NI UN POQUITO»



Cuphead: Don't Deal With the Devil

por Alejandro Patiño

‘Cuphead: Don’t Deal With the Devil’ es una verdadera locura ejecutada con la exactitud de un reloj suizo. De veras. No exagero. Vertebrado a través de su frenético ritmo y su deliciosa curva de dificultad, la mayor virtud del título de los hermanos Moldenhauer es su capacidad para conectar con el jugador desde el primer instante.



Moverse y disparar. Tan sencillo como eso. Es todo lo que necesita ‘Cuphead’ para atraparte en su espiral de jugabilidad *trallera* repleta de disparos sin fin y estudiados patrones de comportamiento exaltados de pura histeria. Se trata de un regreso a la raíz clásica del videojuego, aquella que apuesta por lo sencillo, que aboga por la inmediatez más satisfactoria y la satisfacción más inmediata. ‘Cuphead’ se siente como un videojuego de aquellos de tomo y lomo, signifique lo que signifique eso. Y es sincero en todo momento: le da igual que su historia no tenga sentido —el demonio haciendo de las suyas, ¿en serio?— y que sus personajes renuncien a cualquier tipo de posible calado —por el amor de una madre, son un par de tazas—, pero se pone muy serio con una sola cosa: quiere que dispares. Y que esquives los proyectiles del enemigo. ‘Cuphead’ quiere que te lo pases bien haciéndolo, y el premio que ha reservado para la ocasión no es otro que el de hacerte sentir mejor que tras tu primer beso. De veras. No exagero. Ya te lo dije antes.

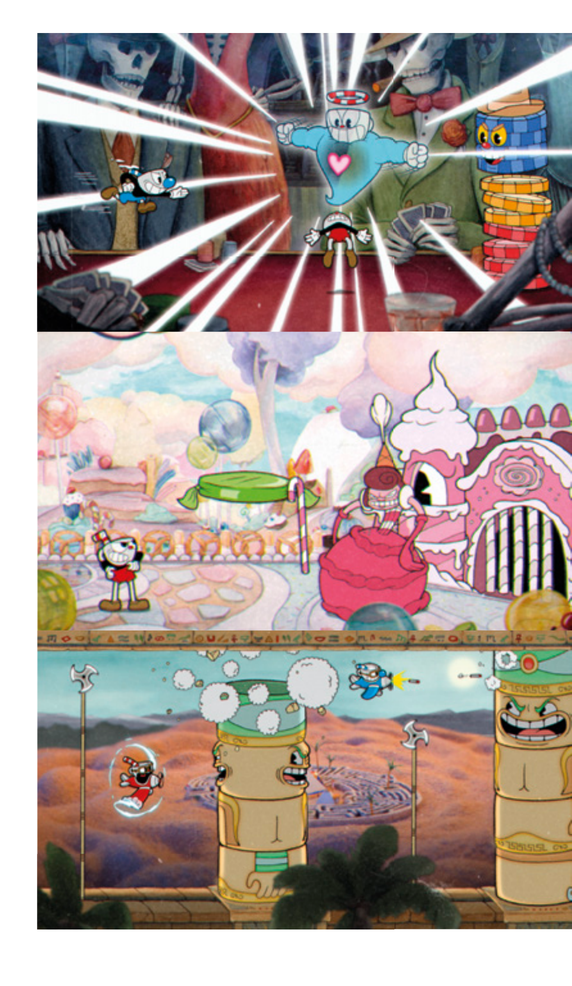
Si ‘Cuphead’ va de una cosa, es de acción desenfrenada. Ya sean sus fases *run and gun*, las *shoot ‘em up* o las *boss fight*, todas tienen en común una cosa: los niveles de adrenalina que son capaces de disparar son de carácter épico, pero es de aquel tipo de acción que, aun a raudales, demuestra inconfundible cálculo y tremenda dedicación. Cada uno de los niveles denota, por parte de los desarrolladores, un enorme trabajo de medición, meditación y *mecanificación*, pero es que además sólo podremos superarlos a base de una meditación, memorización y metabolización dignas de mención. Y con esto no quiero decir sólo que los niveles y los patrones de los jefes estén construidos de manera espectacular y que todo fluya de manera ▸

«‘CUPHEAD’ ES UN REGRESO A LA RAÍZ CLÁSICA DEL VIDEOJUEGO; ABOGA POR LA INMEDIATEZ MÁS SATISFACTORIA Y LA SATISFACCIÓN MÁS INMEDIATA»

planificada pero orgánica. Hay más. Lo mejor de todo esto es que en 'Cuphead' toda esta orquesta sinfónica se gira hacia el jugador y le da la batuta.

Y esa es la sensación más fenomenal que te puede brindar 'Cuphead': sabes que todos sus aspectos están calculados hasta el extremo, que todo aquello que ves en pantalla —una pantalla preciosa animada como en los años 30, por cierto— está ahí por un motivo a todas luces excepcional. Y sin embargo, de alguna manera, el juego se las apaña para hacerte sentir protagonista. ¡Ojo, que puede parecer una tontería! Pero no lo es tanto si tenemos en cuenta el tamaño de los jefes, sus hipnóticos y carismáticos bailes al son de una *big band* que está a la altura de las circunstancias y unas transiciones entre los diferentes patrones de comportamiento de los jefes tan naturales que hasta parece que respiren. Y son duros. Mucho. Por suerte el control es delicioso y contamos con un *dash* que nunca podremos agradecer lo suficiente; pero si hay una habilidad que destaca por encima de todas es el *parry*, que sirve tanto para salir de un atolladero pulsando el botón en el momento exacto que tocamos ciertos obstáculos o proyectiles de color rosa como para recargar una pizca de nuestra barra de *especial*. Y vaya si la vamos a necesitar. Usados en el momento exacto, los especiales pueden acortar el trámite en algunos de los patrones más molestos de ese jefe que se te resiste. No es que 'Cuphead' invente la rueda, claro, pero sí tiene claras sus referencias —como 'Gunstar Heroes' o sobre todo 'Alien Soldier', larga vida a Treasure— y, aunque no alcanza el *frenetismo* de estos clásicos, trabaja con brillantez unos enfrentamientos más calmados donde todos y cada uno de los elementos que causan daño al jugador son identificables, lógicos y —tras varios intentos— previsibles y esquivables.

«CADA ELEMENTO DE 'CUPHEAD' SE SIENTE TAN PROPIO QUE PUEDES NOTAR QUE ERES TÚ QUIEN ESTÁ CONSTRUYENDO EL JUEGO»



Y es ahí, y no en otro aspecto, donde 'Cuphead' se desmarca del resto de juegos preciosos con una jugabilidad de demencial pureza —como si hoy en día hubiera tantos ahí afuera—: en 'Cuphead' cada movimiento cuenta, cada *parry* esquivando un obstáculo es una victoria porque cada uno de esos obstáculos está puesto con tan mala hostia y al mismo tiempo con tanto tino y buen gusto que por mucho que te cueste esquivarlo, estás convencido de que lo echarías de menos si no estuviera ahí *dando mal*. Es como si la existencia de ese obstáculo sirviera tanto para entrenarte como para tu lucimiento personal una vez ya le pillaste el truco. Y en ese sentido, cada uno de los elementos de 'Cuphead' se

siente tan propio que puedes notar, al superar cada uno de los patrones de cada uno de los jefes, que eres tú quien está construyendo el juego, que formas parte del mismo, y que sin ti nada de esto estaría pasando.

'Cuphead' es, en todos los sentidos, ese videojuego que completas con el botón de disparar apretado de inicio a fin. Es ese videojuego que no quiere hacerte pensar ni un momento en ninguna otra cosa que no sea esquivar obstáculos con la única idea fija de seguir disparando, haciendo daño, superando retos y alcanzando hitos. Es ese



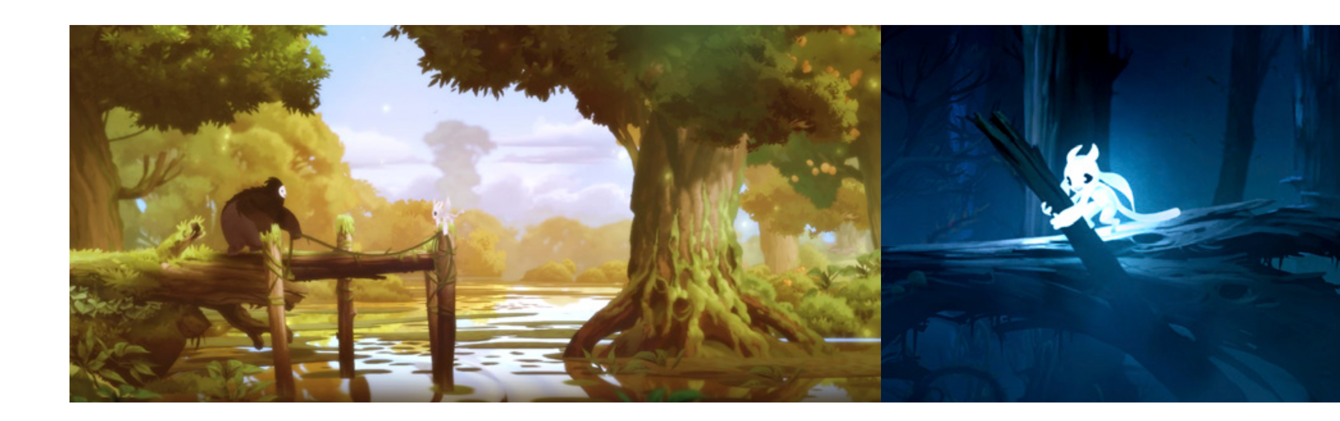
videojuego al que el concepto de ensayo-error no hace justicia, ese videojuego del que no puedes parar de pensar en el trabajo, por mucho que no te vaya a servir de nada porque lo único que requiere es práctica. Ese videojuego con poco vídeo y mucho juego del que tú, que llevas años metido en esto, te sientes tan orgulloso que su mera mención hace que te caiga la lagrimita. Así eran los videojuegos hace años. Así deberían seguir siendo. Y así, justamente, es como nos han traído este 'Cuphead'. De veras. No exagero. Ya te lo dije antes.



QUE LOS ÁRBOLES NO TE IMPIDAN VER EL BOSQUE

Ori and the Blind Forest

por Elena Flores



Tan sólo dos personas formaban parte de Moon Studio cuando se prototipó 'Ori and the Blind Forest' sobre Construct, un sencillo y asequible motor basado en HTML5. Desarrollar videojuegos de esta manera es una poderosa arma de doble filo: por un lado, una enorme bendición para centenares de desarrolladores que pueden crear obras de manera casi inmediata; por otro, la facilidad para obtener prototipos rápidos aumenta el riesgo de difuminar el *scope* y perderse puliendo el aspecto final en las iteraciones más tempranas del desarrollo, cuando aún no es necesario.

'Ori and the Blind Forest' saltó a Unity y continuó su crecimiento centrándose en el preciosismo, la suavidad de las animaciones y los efectos visuales. Por debajo de eso, la intención era crear un vasto mapeado interconectado, una aventura basada en el *backtracking*, el combate, las plataformas y la exploración. El término *metroidvania* comprende un subgénero que entreteje dos grandes sagas y que exige un dominio exquisito del diseño de niveles y las mecánicas de combate y avance. Un calificativo seductor, poderoso por sí mismo, pero que no está al alcance de todo el mundo.

Moon Studio se perdió entre ocasos amoratados, partículas incandescentes y follaje ardiendo en colores de otoño. Esbozó una historia con aromas Ghibli: un bosque encantado, amenazado por un mal azabache y púrpura, y una criatura felina, delicada y luminosa que busca restituir la luz y disipar las tinieblas guiada por uno de los espíritus de la naturaleza. Un cóctel de elementos preciosistas, gráficos *handpainted* cuidados con mimo y animaciones de incontables *frames* y suavidad aterciopelada que componen una brillante obra que copa nuestros sentidos nada más comenzar la partida y en la que es un placer perderse. Aun así, tanto artificio audiovisual no es suficiente para tapar un mal mayor que acecha entre los árboles del Bosque Ciego: todo el esfuerzo volcado en que 'Ori and the Blind Forest' resultase perfecto estéticamente no fue simétrico con su vertiente jugable. Economía de los recursos, lo llaman. O quizá, simplemente, una idea demasiado ambiciosa para un grupo primerizo y literalmente disperso como era Moon Studio; un concepto ejecutado de manera suficiente, pero no brillante. La intención, además, era que el juego supusiese un arduo reto, lo que le sirvió para ganarse el tan de moda símil apelativo de *el Dark Souls de* ▸



No te olvides de los orbes

La clave para que Ori evolucione como personaje reside en los orbes que recogeremos durante el juego. De tres colores distintos (amarillo, verde y azul), servirán para desbloquear las habilidades del árbol de desarrollo, conseguir y recuperar vida y hacer lo propio con la energía que el personaje usa para crear puntos de guardado y realizar ataques fuertes, respectivamente.



las plataformas; calificativo que le viene grande porque su nivel de dificultad, una vez diseccionado, no es tal, y además no viene dado por un diseño inteligente, sino por descuidos en el mismo.

Muchas de las muertes que sufriremos en 'Ori and the Blind Forest' acaecerán porque nos derrota la imprecisión de su sistema de control, no sus enemigos ni su diseño de niveles. Este hecho resulta especialmente frustrante al compaginarse con un agridulce y peculiar sistema de guardado en el que nosotros creamos los *checkpoints* a nuestro gusto, gastando la energía de la que disponemos. *A priori*, esta idea resulta cautivadora, una delegación de gestión de recursos en el jugador, que controla las zonas seguras. Por desgracia, esta necesidad de monitorizar la energía disponible para no dejarnos vendidos a nosotros mismos desaparece debido al *scrolling respawn* de los enemigos. ¿Necesitamos *farmear*? Un par de pasos en sentido contrario, retrocedemos camino y ahí estará de nuevo ese bicho para soltar recompensas. En numerosas ocasiones, además, avanzaremos confiados al no vernos intimidados por los enemigos o el entorno, pero pereceremos en una zona que no habíamos contemplado por un fallo del automatismo del combate, o una imprecisión en un movimiento, para después descubrir que hacía demasiado tiempo que no habíamos creado un *savepoint*.

Los primeros compases del juego muestran un *placement* de los enemigos poco cuidado, cuasi aleatorio, con el que no ayuda en absoluto el caótico sistema de ataque: pulsando repetidas veces el botón correspondiente, lanzamos a nuestro compañero de aventura —una suerte de chispa luminosa— automáticamente y sin ningún tipo de control, invitando al *beat 'em up* más básico. Es aquí donde se produce la mayor disonancia ludovisual de 'Ori and the Blind Forest': choca lo preciosista y delicado del entorno con el *gameplay* basado muchas veces en el más tosco, indiscriminado y automático *button mashing*.

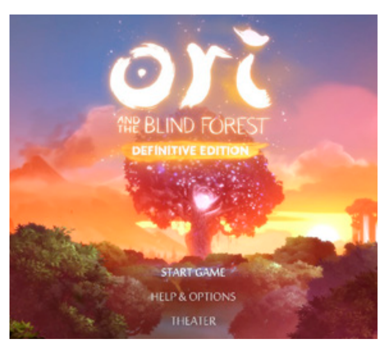
Esta sensación la acentúa una de las primeras habilidades que encontraremos: el salto por las paredes. El *level design* y la gestión del *backtracking* se sustentan principalmente en espacios verticales; de hecho, la mayoría de poderes que iremos consiguiendo para avanzar ayudan a cubrir dicho espacio con mayor soltura. Mediante esta habilidad, podemos trepar por superficies perpendiculares al suelo, de nuevo aporreando el botón de salto indiscriminadamente, para luego

asistir atónitos al descubrimiento posterior de un nuevo poder que sobreescribe éste y nos facilita la tarea simplemente trepando sin necesidad de pulsar botón alguno, tal y como debería haber sido en un principio. Así, el *gameplay* se vuelve más suave y fluido, eliminando radicalmente esa necesidad de ir pulsando de manera automática un botón para avanzar, sin que aporte nada relevante.

Superado el primer cuarto de juego, desbloquearemos una habilidad que permitirá que, reaccionando en el momento oportuno, hagamos uso de los enemigos y sus proyectiles para impulsarnos mediante saltos más potentes. Esta mecánica, junto al hallazgo de un ítem que nos permite planear, es la que desvela la verdad oculta tras una implementación poco esmerada del *backtracking* y una gestión tosca del combate: 'Ori and the Blind Forest' es tremendamente más satisfactorio y brilla al nivel de su componente artístico como juego de plataformas, no como *metroidvania*. El máximo exponente de esta realidad se encuentra en algunas secuencias de escape, donde el diseño de niveles es sencillamente delicioso y el conjunto de enemigos, paredes y obstáculos funciona con la precisión inmisericorde de un reloj suizo con un segundero que no para a darnos un respiro.

Sería injusto despojar a Moon Studio de una sola pizca del mérito que conlleva haber tenido un primogénito como 'Ori and the Blind Forest': se nota que las aspiraciones del estudio eran tremendamente ambiciosas y no supieron aplicar sus esfuerzos de manera compensada, quién sabe si por primerizos o simplemente por la enorme responsabilidad que conlleva querer cubrirse bajo la capa de un género que perdona pocos fallos de diseño. Sería injusto, de igual manera, ser laxo a la hora de juzgar su obra dejándose encandilar por el apartado artístico y haciendo la vista gorda con sus fallos. Tanto trabajo no merece *buenismos*. Muchos sabrán perdonar esta ejecución agridulce y encontrarán delicioso perderse entre los troncos y el follaje; algunos podrán incluso hallar en 'Ori and the Blind Forest' una de esas pequeñas joyas ocultas de cabecera.





Pulido, chapa y pintura

En 2016, Moon Studios lanzó una revisión del título denominada 'Ori and the Blind Forest: Definitive Edition', que cuenta con nuevas zonas, más habilidades, secuencias cinemáticas, un selector de dificultad y lo más importante: la posibilidad de realizar viajes rápidos, característica que se agradece enormemente frente a su versión original.



GRITAD PA-TA-TA

Dead Rising

por Fernando Porta

¿Has visto? Al último zombi que se cruzó en mi camino, le puse un cubo de basura en la cabeza y le saqué una foto. Tendrías que ver cómo ese malnacido se lo intentaba quitar en vivo y en directo... ¡Me partía el culo con él! ¿Cómo? ¿Que no te parece divertido? ¿Que parezco un psicópata por jugarme la vida de esta manera? Perdona, amigo, pero alguien tenía que descubrir la verdad en este pueblucho perdido en mitad de la nada. ¡Pero nadie dijo que no pudiera divertirme mientras lo hacía!



Recuperando el concepto de horda zombi que George A. Romero había imprimido en el subconsciente colectivo y asimilando los tropos de la sociedad americana bajo el amparo de un centro comercial gigante, 'Dead Rising' no quiere hablar de terror ni de escasez sino de la historia de un periodista, Frank West, que ha recibido un chivatazo: algo raro está pasando en Willamette, un pueblo de Colorado que ha sido aislado por los militares. Con un helicóptero conseguido a base de contactos, logra saltarse el control militar para encontrarse con una epidemia zombi que no puede dejar pasar. Abandonado en el Willamette Parkview Mall por voluntad propia, tendrá que sobrevivir setenta y dos horas hasta que vuelvan a recogerle. Ser *freelance* es duro a veces, pero todo sea por la noticia (y las facturas).

El escenario no es casualidad: estamos en el centro neurálgico del capitalismo, un sitio donde el dinero puede hacer realidad tus sueños. Y si entre ellos está masacrar a todos los zombis que encuentras a tu paso, podrás utilizar todo lo que esté a tu alcance para destripar, mutilar, decapitar y matar a esos muertos vivientes, ya sean pintalabios gigantes, espadas de juguete o el cañón de 'Mega Man'. Salir con vida dependerá de utilizar estas herramientas sabiamente, atentos al desgaste que van sufriendo con los golpes, a la gestión de un inventario que poco a poco, y gracias a un sistema de experiencia que nos recompensa con puntos cada vez que realizamos algunas acciones, se irá ampliando, haciendo más diversa nuestra gama de recursos para lidiar con una horda zombi casi inane por el día pero peligrosa por las noches o en grandes grupos.

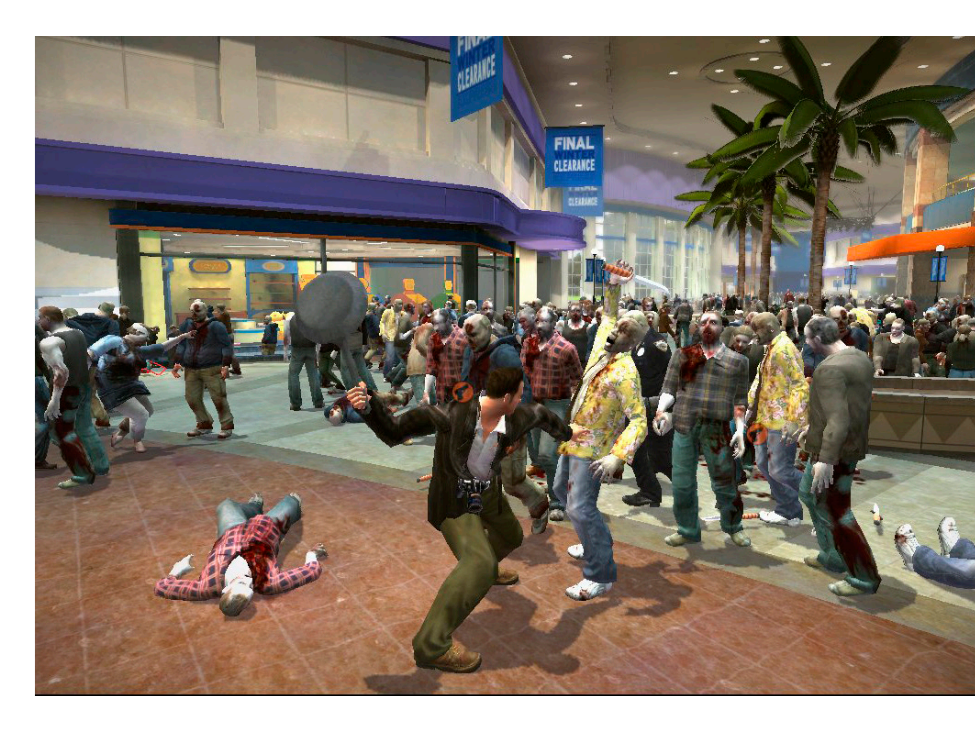
Pero no olvidemos que somos periodistas capaces de desvelar las intrigas del Gobierno con un par de fotos hechas en el lugar y momento justo. Lo que parecería un añadido estúpido que es la capacidad de tomar fotografías con nuestra fiel cámara en un tiempo donde no existía la cultura de lo viral, se acaba convirtiendo en una de las principales causas ▸

Supervivientes a los que les gusta morir

Cada vez que nos encontramos a un superviviente, tendremos que llevarle a nuestra base de operaciones, normalmente situada en la otra punta del centro comercial. Lo que podría ser una tarea fácil, se convierte en un infierno por culpa de una IA programada para frustrarnos: se quedan golpeando a zombis fuera del camino establecido, enganchados en las paredes, bloqueados en medio de una horda. ¡Así cómo quieren sobrevivir, inútiles!

por las que recorreremos una y otra vez los pasillos del centro comercial. Es un medio para conseguir experiencia, con las fotos que podamos conseguir divididas en varias categorías y momentos especiales (fugaces) que nos sueltan tropecientos puntos si somos lo suficientemente rápidos.

Aunque tampoco nos lo podemos tomar con calma porque el tiempo corre en nuestra contra. Las manecillas del reloj avanzan inexorablemente durante nuestra estancia en Willamette y nuestros objetivos (que van saliendo poco a poco a partir de determinadas horas) también tienen un tiempo límite para ser completados. Lo que en 'The Legend of Zelda: Majora's Mask' era reversible con una simple canción, aquí no tiene vuelta de hoja: agota el tiempo para cumplir un objetivo principal y la verdad nunca será revelada lo que, a efectos prácticos, significa que no podremos sacar el final *verdadero*. Es un sistema duro con el jugador que tiene que ser plenamente consciente de su situación y del tiempo que tarda en ir a los sitios; pero ayuda a dar la sensación de que ahí fuera hay un mundo vivo, supervivientes que rescatar, los cuales posiblemente vayan a morir en cualquier momento a manos de la horda zombi. En ningún momento el juego penaliza por ello, incluso nos pone varios objetivos en paralelo para que vayamos sintiendo cierta desazón mientras perdemos el tiempo. La idea a transmitir es ese agobio, ya no sólo por los muertos vivientes que aporrean la puerta sino por toda esa gente que estamos dejando morir a sabiendas de lo que estamos haciendo.



«FRANK WEST ES UN PERIODISTA *FREELANCE* QUE NO CONOCE EL PELIGRO, O AL MENOS NO CON LA CÁMARA EN LA MANO»

Esta delgada frontera entre la risa y el llanto, entre la comedia y la tragedia, se materializa más contundentemente en los psicópatas perturbados que pueblan el Willamette Parkview Mall: podemos estar poniendo gigantescas máscaras a los zombis en la cabeza para, en cualquier momento, encontrarnos con un payaso armado con dos motosierras que no nos deja desactivar una montaña rusa, un veterano de guerra con *flashbacks à la* Vietnam o una policía sadomasoquista dispuesta a torturar a sus detenidos. Puedes estar riéndote un buen rato de sus tics, manías, acciones mientras intentan matarte; pero te pueden congelar la sonrisa en un segundo



Leer nos hará libres

O al menos más cultos. A lo largo y ancho del centro comercial, nos encontraremos diversos establecimientos con varios libros en su interior. Si Frank los lleva consigo, conseguirá ciertas habilidades pasivas en sus armas o recursos para aguantar mejor contra la horda zombi. ¿Quién dijo que leer era una pérdida de tiempo?

una vez derrotados, haciéndonos capaces de comprender a ese ser humano, ridículo en buena parte de la presentación pero que está intentando con todas sus fuerzas lidiar con la situación, negando la realidad, intentando preservar su *status quo* mientras el mundo se desmorona a su alrededor.

Bajo la apariencia inocente, Keiji Inafune esconde críticas veladas, retratos de una sociedad que ha perdido el norte, que busca el más y mejor sin saber que, a cambio, está abandonando parte de su humanidad. El enemigo no es la horda que nos espera ahí fuera; es el psicópata que todos tenemos dentro ante una situación de peligro, incapaz de confiar, abandonado al instinto más básico que es matar y no morir. Supervivencia, con todo lo que haya a mano, con todos los recursos que impidan que la situación se vaya de madre, como George A. Romero con sus películas de zombis, donde no estamos seguros de que el verdadero peligro esté ahí fuera acechándonos, sino mucho más cerca de nosotros.

Es fácil decir que 'Dead Rising' no es un juego de zombis al uso: hay una horda zombi ahí fuera pero es sólo un mero obstáculo, baches en nuestro camino hacia pequeñas historias que van jalonando todas las secciones del Willamette Parkview Mall. Y ¿no es descubrirlas el trabajo de un buen periodista? Contar esos hechos al resto del mundo, transmitir al lector el sentimiento de quedarse tirado en medio de un túnel de mantenimiento con un coche, rodeado de zombis, sin escapatoria mientras se empiezan a arremolinar alrededor. Pero no hay que preocuparse; saldrá de ésta porque Frank West tiene que contar la verdad al mundo. Aunque sea únicamente armado con un palo de golf y un oso de peluche gigante.



EL LIBRO DE LOS DEMONIOS

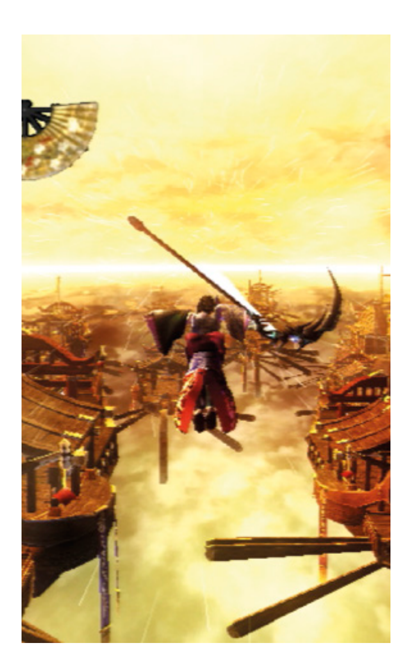
Otogi 2: Immortal Warriors

por Israel Fernández

Bueno, pues hoy he jugado a 'Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki' —secuela secular del primero— y te voy a contar un poco. ¿Y por qué elegir una segunda parte de? Porque es mucho más completo y perfilado que su primera entrega, y también más exclusivo y difícil de conseguir en esas ágoras de negociadores perseguidos por Don Cristóbal Montoro. Así, cuando hayas terminado de leerme y andes ansioso por conseguir una copia, sufras el precio de la ignorancia. Una rémora de metal.

Y detrás del artefacto, FromSoftware, venerados en Occidente por su dulce maternidad con 'Dark Souls'. Fundada en Tokio el 1 de noviembre de 1986, la sociedad que dirigen Hidetaka Miyazaki y Yoshimi Yasuda nunca ha tenido remilgos en apostar por una u otra plataforma: sus juegos son excesivos, de nicho, chovinistas y enervantes en lo mecánico. Los olemos en Europa de pura casualidad, y siempre en inglés o estricto japonés. Y aún se las apañan para convertir cada publicación en una gema única y característica: en FromSoftware la creatividad se vende al por mayor. Y eso que su primer juego fue una respuesta casi directa a los 'The Elder Scrolls'. Es decir, rol medieval, austero, oscuro, de hierro y roca, de hueso y antorcha. De la saga 'King's Field' a los mechas de armagedón; de 'Armored Core' a la dinastía 'Another Century's Episode'; y de los exclusivos 'Lost Kingdom' para GameCube, al ídem para Dreamcast 'Frame Gride', o los ambiciosos 'Evergrace' y 'Kuon' para PS2.

En mitad de este sinsentido de nombres bamboleantes, los dos 'Otogi': muy japonés, mucho japonés. 'Otogi' es tan jodidamente nipón que raro es no jugarlo con kimono. Antes de reformular el *action RPG* o disfrazarlo bajo un bestiario victoriano, FromSoftware dibujó aquí los contornos del *hack and slash* febril y calloso. Y, si me preguntas, te diré que éste y no otro es el mejor del género. Aunque la referencia obvia clama por 'Devil May Cry', por su verticalidad media, modelo de combate y pulso artístico, 'Otogi 2' es genuino. Tan único como su precuela. Mejor que eso: 'Otogi 2' cercena a espadazos el rigor histórico y la pataleta nostálgica sobre la saga de Kamiya y orina dentro del corte. Y mientras ahora el equipo de Hideaki Itsuno rehace el patrimonio para lanzar una quinta entrega que no erice vellos y arquee cejas, de 'Otogi' no tendremos tercera entrega si aún la pagase de mi propio bolsillo.



Veintisiete niveles, dieciocho desafíos extra, seis modos de completar cada nivel (por cada personaje jugable) y unas diez horas por partida. Una vez finalizada la partida puedes activar un *second play* y continuar conservando ítems y niveles de la anterior ronda. Quien se queje es porque quiere. La metodología es la usual: A para el salto (dos veces A es doble salto). B, ataque de luz. X, lanzar magia. Y, ataque contundente. Gatillo izquierdo: guardia (bloqueo/desbloqueo). Gatillo derecho: *dash*. Sobre los combos —en GameRevolution tienes un glosario completo— la cifra asciende a unas cuarenta cadenas/combinaciones. Tenemos golpes de gracia y estados de frenesí como el momento clímax en 'Bayonetta'. La gracia está en no plantar un pie en el suelo durante un segundo y abalanzar rivales contra el escenario para hacerlos rebotar o quemarlos. O quemarnos nosotros, ojo. En nuestro avance, algunos espíritus pueden poseer estatuas gigantes e intentar jodernos, o silenciarnos para que no lancemos hechizos. Nosotros también podremos ir a pecho desnudo y hacerlos añicos antes de que digan MU. No hay una forma de jugar canónica y glacial, sino un compuesto de ingredientes que nunca pierde la perspectiva.

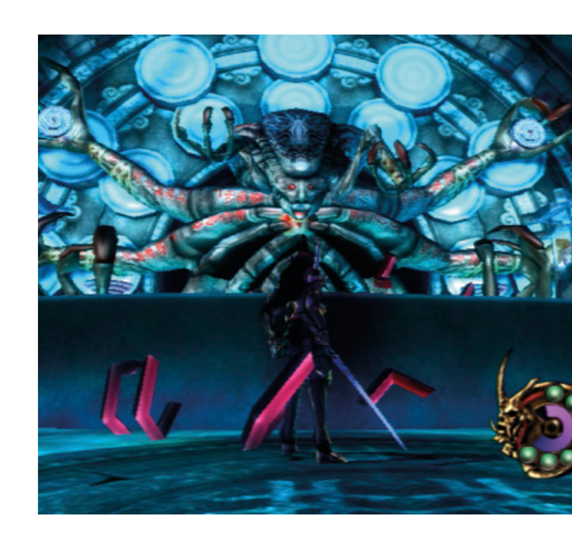
'Otogi 2' abre, cinemática tras otra, *statim post*. Antes de entrar a jugar se nos lanzará información ▸

contextual del tipo de enemigos (demonios) con los que tocará lidiar, ilustrados con unas líneas breves extractadas de mitologías de biblioteca y acompañadas por unas deliciosas tintas que ilustran tanto el filo como el género de estas bestias. De hecho, 'Otogi 2' imbrica realidad y ficción con mano templada: ambientado hacia el final del período Heian, la trama se alimenta de esa extinción tradicional fruto de las rebeliones del poder-conocimiento. Aunque las enciclopedias nos dicen que todo esto son moralinas confucionistas, es sabido que en la literatura japonesa hay más demonios que carpinteros. Que pregunten a los devotos de 'Yo-Kai'. El sacerdote que nos conmina, Abe no Seimei, existió y fue un afamado *onmyōji*, un nigromante de cuidado. Si en la primera entrega éramos Raikoh, el guerrero que debía defender el reino de las fuerzas del mal —y que no era sino la figura del samurai Taira no Masakado—, esta vez contamos con la ayuda de cuatro guardianes que representan cuatro elementos: Sadamitsu (Aire), Tsuna (Oro), Kimitoki (Fuego) y Suetake (Madera). Y así, cada nombre propio es reflejo de una herencia fabulista.

'Otogi 2' es acción en tercera persona de factura técnica irreprochable, un hito en Xbox. Se parte la pantalla como una tarta de cumpleaños mientras nos arropa una orgía de *shaders* refractando y sombras volumétricas y hojas cayendo, y volar y rematar, lanzar la magia al final, antes de caer, hacer el ataque pesado en ese momento en que sabes que no podrás parar el ataque enemigo, y fin, a recoger el botín. Bloqueo, salto-cadera, ¡batuka! De dos hostias estás muerto. La exigencia está sobre la mesa. Ejemplo: morimos de inacción. Si nos quedamos quietos, la purulencia del entorno nos corroe. Al fin y al cabo, todos estamos muriendo despacio. Algunos niveles exigen repensar la estrategia y volver sobre lo andado para, como el sabueso, buscar objetos ignorados y rapiñar un poco de experiencia extra. Conviene dejar algún enemigo sin liquidar porque, desde el instante en que acabas con todos, la misión se da por concluida y la zona por purificada. Y nada peor que repetir nivel cuando has recogido el 99% del total y un alma errante estaba enclaustrada arriba del todo, en una lámpara de techo. Pero somos ágiles, mucho. Podemos hacer rebotar proyectiles en plena voltereta y las físicas newtonianas son aquí regla menor, una sugerencia espacial. Desde un primer contacto sabemos que todo lo que baja puede subir. Obviando las paredes, nadie nos priva de desplazarnos sobre la total verticalidad de los escenarios. Y la escala es suficiente para hacernos mirar con esa impresión cándida de quien levanta la vista ante el grandullón de la clase.

En nuestro periplo podemos y debemos destruir los objetos del entorno. En serio, puntúan por ello al final de cada misión, y tal vez encuentres almas confinadas dentro de cualquier objeto: un árbol, una puerta, un candil, una puta roca. El resultado final será un bello prado convertido en escombrera, en piso de Erasmus un domingo al desayuno. Al final,

«DURANTE LA PARTIDA ENTENDEREMOS QUE LAS FÍSICAS NEWTONIANAS SON AQUÍ REGLA MENOR, UNA SUGERENCIA ESPACIAL»



un cuadrante avalará nuestra aptitud: duración del combo más largo, cantidad de oro recogida, espíritus encontrados y rescatados, enemigos caídos por nuestro acero y experiencia lograda. Y un bloque de cinco destrezas con numeritos detrás: fuerza, vitalidad, inteligencia, resistencia y agilidad. Al cierre de cada misión también podremos acceder a la tienda desde la que comprar o vender objetos, y equipar a cualquiera de nuestros seis personajes distintas armas, talismanes mágicos o accesorios. Bajo una perspectiva cenital propia de Google Maps, con animación de descenso incluída, el mapa zonal está subdividido por una serie de nodos o puntos de enlace. Y aquí viene lo bueno: cada área por purificar tiene mayor afinidad con uno u otro personaje, así que nos veremos motivados por cambiar y reaprender la forma de jugar. Pero, y este pero es importante, esta consonancia no aparecerá hasta que hayamos visitado cada zona por primera vez. Un truco audaz para desperezar a un machacabotones.

'Otogi 2' persigue dos máximas nucleares: un sentido del ritmo, pese al caos, calmo, y una fe marcial por su diseño. Tranquilo, balanceado, *be-water-my-friend*, nos hace amarlo amándose a sí mismo: hasta rodeados por un enjambre de arañas lanzallamas sabemos que esta historia se escribe recalando la tinta sobre el receptáculo que la contiene. Luego están los jefes. Si vienes de los 'Souls' entornarás una sonrisa por la escala, ferocidad y tosca virulencia de éstos. Y, si vas hacia los 'Souls', te reirás a carcajadas. En ambos casos, desde el desplazamiento adversario a la narración de los personajes, la estructura tensa la cuerda, dejando caer el peso sobre la estrategia de cada nivel. Que nadie se lleve a equívocos: ni estamos ante un RPG ni se le echa en falta. Aunque el canje de oro por mejoras, la inyección de orbes por estricta supervivencia y el intercambio de armas nos robe minutos de pasear por los menús, 'Otogi 2' es retoño de sus padres. Quien a hierro vive, a hierro muere. Y nosotros estamos vivos gracias al sacrificio de otros: la sacerdotisa Seimei, el hechicero Suetake y los guerreros Kintoki, Sadamitsu y Tsuna. No hay victoria sin pérdida ni celebración sin ese poso meditabundo de quien no quiere ignorar lo sacrificado. Al candor del *shamisen* y el ritmo de *tsuzumi* —en riguroso Dolby 5.1 Digital Surround Sound—, 'Otogi 2' se juega y se respira. No quiero hacer un anuncio de Nespresso: hasta que no lo juegues no lo vivirás.





1000 años

Tantas vidas presenciadas, tantas perdidas de vista. Tantas guerras combatidas que tan poco parecen ya importar. Mil años son muchos para olvidar, demasiados momentos que ya no tienen significado. Kaim, tu vida es infinita y tu dolor aún más, al contemplar la arena que se escapa entre sus dedos, ese tiempo fugaz que nunca recuperarán. Pero no importa, no, porque se te ha dado una segunda oportunidad, la oportunidad de olvidar. ¿Por qué aferrarse al pasado cuando el futuro ya no es una quimera? Carezco de réplica, no así de dudas, ¿qué sueño persigue un hombre a quien la muerte no acosa?, ¿qué te queda por vivir?

Lost Odyssey / **Mistwalker** / 2008 / Xbox 360

Una X para el Sol Naciente

por Fernando Porta

ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS

Bill Gates miraba con la sonrisa congelada en la boca las cifras de ventas de Xbox en Japón. Habían hecho todo lo posible para que el producto funcionara y, aunque sabían que la batalla sería dura, se habían granjeado unos cuantos apoyos en el seno de las compañías niponas. La consola debía funcionar, *tenía* que hacerlo. Y mientras seguían pasando las diapositivas proyectadas en las paredes de la sede de Redmond y el murmullo de fondo se iba amortiguando, todos empezaban a tener la sospecha de que el tocado y hundido ya era permanente. Los americanos nunca terminarían de entrar del todo en las islas del Japón.

«¿Por qué este rechazo frontal a Xbox, a una marca que había conquistado los PC de todo el mundo, que había creado un aparato capaz de competir de tú a tú con Sony y Nintendo desde la nada?». Ya sabían de antemano que la batalla no era cuestión de un *sprint* vencedor, sino que tenía visos de convertirse en una maratón. 3DO o Atari 2600 habían intentado despegar mucho antes en Japón con consolas que no habían nacido en el seno de la sociedad nipona, convirtiéndose en una especie de nicho extraño, un agujero negro de pocas unidades e ínfimos réditos. Pero el problema no parecía ser su *status quo* americano como demostraron muchos productos venidos *a posteriori* desde el otro lado del Pacífico, sino la forma en la que Xbox vendió su imagen a los países angloparlantes y, sin cambiar una coma, al resto del mundo.

Remontémonos al lanzamiento de la consola. Año 1998. Xbox nace como un proyecto derivado de DirectX en el seno del equipo formado por Kevin Bachus, Seamus Blackley, Otto Berkes, y Ted Hase. La idea: traer a las consolas todas las posibilidades de un PC. Primer error desde la concepción de la propia máquina. Japón no es país para ordenadores (extranjeros). Las desarrolladoras afincadas en las islas son cadenas de producción de aparatos exclusivamente destinados al juego, ya sean arcades o consolas domésticas, aunque el tiempo y el ritmo del mercado les haya hecho integrarse verticalmente en otros dispositivos más multitarea. La facilidad para desarrollar y programar en sus dispositivos no era una razón comercial de peso, ya que las compañías tenían las herramientas necesarias para lidiar con los confusos kits de desarrollo que los fabricantes de *hardware* les daban.

Al mismo tiempo, en un país tan enfocado al lenguaje de los signos, en la capacidad de expresar a través de pequeños gestos, el nombre era un error. Xbox. X. La inversión de los botones que hemos sufrido todos nosotros en algún momento —en algunos juegos, la O es aceptar, la X es cancelar— no es un capricho: en Japón, *batsu* (X) es negativo, malo, incorrecto; en ▸



cambio *maru* (O) siempre será algo positivo, bueno o correcto. Con su propio *branding* se ponían piedras en el camino, dando al japonés medio una idea preconcebida, sostenida en un poso cultural poco receptivo a las influencias venidas del exterior. El voluminoso plástico negro tampoco daría facilidades a la hora de vender la consola en tierras japonesas; el negro se utilizaba como un color que revestía dignidad y formalidad, e incluso, como en muchas culturas, representaba a la muerte y el duelo. En la siguiente generación de consolas, Sony lanzaría su PlayStation 3 en color negro. «Las reglas que se aplican a ti como *outsider*, no se aplican necesariamente a los productos nacionales». Ed Fries *dixit*.

Pero había contactos, relaciones entre compañías forjadas entre bambalinas, provenientes del lejano (y occidental) mundo del PC. Agradecidos por el desarrollo de una versión de Windows para Dreamcast y la ayuda técnica con varias herramientas del kit de desarrollo, Sega fue la primera que adquirió un compromiso en firme, subiéndose al lado de Bill Gates sobre el escenario del Tokyo Game Show 2001: 'Panzer Dragoon Orta', 'Jet Set Radio Future' y 'Gunvalkyrie' tendrían que llevar sobre sus hombros la responsabilidad de atraer a los jugadores abandonados por la fulminante desaparición de Dreamcast. Poco después se unirían Tecmo, con su joya de la corona, 'Dead or Alive 3', que acabaría siendo título de lanzamiento en Japón; y Konami, con un par de *ports* venidos de PlayStation 2 que daban una ligera idea sobre lo poco convencidos que estaban sobre el futuro de Xbox. Asegurar a estos desarrolladores era una demostración de fuerza en las tierras de Sony y Nintendo.

Además, el producto se adaptaría a las necesidades niponas, aunque fuera parcialmente. El Duke, el enorme mando que acompañaba a las unidades de lanzamiento en Occidente, estaba hecho para el perfil típico de *gamer* en los países angloparlantes: 18 a 35 años, varón, caucásico, manos grandes. Duke tenía que llevar todo lo que les gustaba a los ingenieros, convirtiéndose en el controlador cuasidefinitivo, con seis botones, dos *joysticks* asimétricos, una cruceta. Y a su alrededor, había que colocar mucho plástico, para rellenar cualquier hueco que pudiera quedar entre carne y mando.

Pero esa no era la idea de los productos japoneses, mandos más pequeños y delicados, de forma rectangular, evolucionando de manera constante y manteniendo las directrices básicas hasta llegar al mando de PlayStation, el cual deformaría la concepción tradicional en el subconsciente colectivo para probar nuevos horizontes. Xbox Controller S fue la respuesta de Microsoft junto a SideWinder, la rama de periféricos para PC, a la imaginería japonesa, manteniendo los *joysticks* asimétricos y reduciendo el tamaño considerablemente, aunque todavía seguía siendo un *pad* mucho más grande que el de sus dos inmediatas competidoras y algo incómodo en su disposición de botones.

Xbox no podía luchar contra su propia construcción: era pesada, simple y rotunda, lo más opuesto a la estética japonesa. Y en una sociedad que valora el espacio limitado que posee en sus casas, donde la consola es guardada constantemente en el armario para dejar espacio en los minúsculos apartamentos, no había vuelta de hoja. O la consola o nosotros.

Con mucho en contra, los esfuerzos se redoblaron. La consola estaba preparada para salir y en las calles no se veía otra cosa. Xbox. Anuncios en todas partes con la gran X verde advirtiendo del inminente desembarco de Microsoft en Japón. Y parecía que los consumidores nipones le iban a dar una oportunidad. El propio Bill Gates acudió personalmente el mismo día de lanzamiento para dar una Xbox al primer comprador mientras Hirohisa "Pat" Ohura, la cara de la nueva consola en las islas, se frotaba las manos. Todo parecía ir bien pero los problemas no habían hecho más que empezar.

Los problemas a la hora de conservar diversos objetos están conectados inherentemente a la idiosincrasia japonesa, limitada por el espacio disponible. El espacio debe ser diáfano, aprovechado al máximo. Los videojuegos no son una excepción: el mercado de segunda mano en juegos físicos era un hervidero capaz de satisfacer oferta y demanda, manteniendo cierta rotación en los títulos disponibles dentro de cada hogar. Pero, ¿qué pasa si montas un lector en algunas consolas que daña el soporte físico donde está el contenido? Que disminuye drásticamente su valor de mercado. En una sociedad tan interconectada como la japonesa, las noticias corrieron como la pólvora: las Xbox dejaban un círculo indeleble en los discos, los cuales no impedían acceder al contenido, pero dañaban ese ecosistema de rotación de títulos al tener que valorar el juego intercambiado por menor valor. Y aunque



Microsoft ofreciera reparaciones gratuitas y el parque de consolas afectadas fuera bastante pequeño en perspectiva, el público generalista ya se había quedado con la idea. Microsoft no había vendido un producto fiable.

Para recuperar el ritmo, se articuló una estrategia de comunicación sobre campañas de *marketing* enfocadas hacia los juegos venidos de Occidente, tímidos intentos de conectar con la cultura local a través de personajes autóctonos, y una difusión soportada por el internet de principios de los 2000, conectados permanentemente con los *fans*. Pero esos mismos devotos de la marca eran un público nicho, personas que estaban enamoradas de la cultura occidental y que utilizaban la consola obviando gran parte del catálogo japonés. Un *otaku*, con todas las connotaciones negativas que la palabra conlleva en la sociedad japonesa. Y esa imagen se reforzaba con cada producto nipón lanzado en Xbox, percibidos como grandes eventos que se diluían rápidamente, a la espera del siguiente lanzamiento. No había un *momentum*, una inercia que les ayudara a coger una ola, sino que el mercado japonés se había transformado de repente en un mar demasiado pacífico, donde estaban relegados al rincón más alejado en buena parte de las tiendas de barrio.

Se siguió intentando, forzando, empujando. Todo Xbox estaba involucrado en la posibilidad de llegar a ser un jugador relevante en el mercado japonés. Pero a los ocho meses de lanzar la consola en tierras niponas, desde Redmond llegó la orden de reducir significativamente el equipo con un *early retirement program*. Vamos con el enésimo choque de trenes cultural: en el mercado laboral, el empleado japonés se dedica en cuerpo y alma a la empresa que le ha contratado, anteponiendo el bien del grupo en detrimento del bienestar individual. En ese caso, el deber de la empresa es cuidar a esa persona, desarrollarla y recompensarla por toda esa dedicación aunque los resultados no acompañen. Una imaginería enfrentada a la americana, donde el individualismo y la meritocracia ponen como *último mono* al empleado, en pos de dar valor a los accionistas.

No sentó bien. Aquél era el *american way of life*. Poco a poco, la imagen de Microsoft se fue adentrando más y más en el nicho que se estaba construyendo alrededor. Capcom jugaría a los *mechas* con 'Steel Battalion' y su controlador de cuarenta botones al alcance de unos pocos; Namco se atrevería con 'Breakdown'; FromSoftware haría 'Otogi' y seguiría labrando la senda hasta 'Demon's Souls'. Y junto a ellas, venidas del mundo del PC japonés o de subcontratas de otros estudios, pequeñas compañías marginales, atraídas por las bajas barreras de entrada que Microsoft ofrecía para publicar con ellos y competir contra la dupla Sony-Nintendo, se daban grandes batacazos comerciales y no salían de Japón (como 'Magi Death Fight: Mahou Gakuen') pero aportaban pequeñas píldoras de imaginería nipona a un catálogo muy falto de ellas.

En Redmond siguieron durante años con la idea de no dejar pasar ese 30% del mercado global de los videojuegos. Y las cifras de ventas les iban quitando razones, una tras otra, proyectando números inflexibles en las paredes de la sala de juntas, y dando la razón a los empleados, convencidos de que Microsoft ya había perdido su oportunidad en las islas. La irrelevancia de las iteraciones posteriores sólo hizo que esa idea arraigara cada vez más. Y finalmente, años después, Microsoft dejó de intentarlo. Bajó los brazos y dio la espalda al sol naciente, sabiendo que Xbox nunca sería una bomba atómica que ganaría una guerra. Aquí al oponente había que convencerlo, con otras armas muy distintas a las que había blandido durante estos años. Y ya no había vuelta atrás.

Xbox. Batsu. X.

El legado invisible

por Luis García

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ ◄

Aún recuerdo el inicio de la revolución WhatsApp. Estuve allí cuando era necesario argumentar las bondades de una conexión a internet en tu teléfono móvil. El término *smartphone* sonaba extraño, los móviles deslizantes eran la tendencia. La fibra óptica ni se esperaba. Facebook no existía. Sin embargo, James Allard llevaba años soñando con construir una caja capaz de conectar el mundo, de servir como enlace entre jugadores. De mejorar la vida de las personas. Un soñador a quien la casualidad quiso cruzar en los ochenta con un anuncio televisivo de Atari 2600. En él se mostraban familias felices unidas alrededor de unas máquinas de plástico y madera que por aquel entonces representaban al videojuego. Eran el videojuego. Pero para su sueño, Atari, una máquina independiente y aislada del mundo, no servía. Afortunadamente en 1992, año del lanzamiento de 'Street Fighter II' para Super Famicom y de 'Sonic 2' en Mega Drive, aquel joven universitario, estudiante de informática, se tropezaría con la obra de otro visionario: el escritor Neal Stephenson, autor de la obra 'Snow Crash', que describía en sus páginas un mundo fácilmente visitable mediante cables de fibra. Así sería como Allard daría forma a su sueño; ya sólo necesitaba una empresa que le diese la posibilidad de alcanzarlo.

Un perfil creativo e inteligente propició su entrada en Microsoft como programador de redes. Corría el año 1991. Su puesto le llevó a apremiar a Bill Gates para que introdujese conectividad a internet de manera nativa en un Windows 95 aún en ciernes. Paralelamente, Microsoft había movido ficha para convertir su revolucionario sistema operativo en una plataforma de fácil acceso para el videojuego. Así diseñó una batería de herramientas que facilitase la labor de desarrolladores, hasta ahora poco receptivos con la arquitectura del PC. Un caballo de troya que consolidase al ordenador doméstico como plataforma del videojuego. Y no había mejor manera de expandir su uso que regalando DirectX con la adquisición de un sistema operativo que, además, nacía con la novedad de integrar la conexión a internet. Se había forjado una nueva manera de disfrutar del videojuego y una ventana a la que mirar al mundo sin movernos de casa. Su éxito derivó en el siguiente movimiento de la compañía de Redmond; conquistar el mundo de las videoconsolas. En la cabeza de Allard sólo cabía la posibilidad de introducir un novedoso puerto de banda ancha que mejorase la limitada experiencia *online* de finales de los noventa. La futura caja de entretenimiento de Microsoft debería conquistar los salones de medio mundo a través de una plataforma de conexión vir- ►


XBOX
Y
X
B
A
JRP



tual definitiva, y la banda ancha abriría aquella puerta. El sueño de Allard estaba cada vez más cerca.

Así se gestó Xbox Live; no sin dificultades, sobre todo a nivel de aceptación. Imagine hacer entender que la nueva consola de Microsoft debía llevar un puerto de ethernet y no una conexión de teléfono como *standard* de aquel entonces. Y ya no sólo a Bill Gates, sino a las operadoras americanas, responsables de la necesaria expansión de la fibra óptica para los intereses de la consola y de la compañía. Su exposición era clara: Xbox Live representaba un servicio capaz de mantener conectadas, voz mediante, a personas sin importar la distancia que les separase mientras compartían una partida a su juego favorito. Donde Allard veía una mejoría social, las grandes operadores olían negocio. A partir de ahí todo fluyó. Gracias a un equipo de treinta personas Xbox Live pudo lanzarse en 2002 soportado por trescientos servidores.

El servicio en línea de Microsoft propició parte de la realidad que vivimos hoy en día. El mundo, en cuestión de algo más de una década, ha cambiado para no volver atrás. Esos cables de fibra que cruzaban el océano en el libro de Neal Stephenson no nos permiten viajar de manera real. Pero casi. Hoy no sabemos vivir sin redes sociales, sin intercambiar mensajes vía internet. Sin banda ancha simétrica, sin conexión 4G. Sin descargar juegos en línea, sin subir nuestros archivos a la nube. Xbox Live enseñó el camino, el resto asumieron el avance con naturalidad diseñando sus propias plataformas, añadiendo más o menos servicios. Hoy en día ya vemos películas y escuchamos música como si fuera algo que siempre se hubiese podido hacer. Pero hubo una primera vez para descargar juegos *online*. Para chatear por voz. Para crear un usuario con el que jugar a cualquier obra. La Electronic Arts tan cuestionada de hoy también formó parte de la evolución. Incluso Ubisoft, con su 'Splinter Cell: Pandora Tomorrow'. Todo fueron ensayos satisfactorios hasta la llegada de 'Halo 2' y su sistema de juego en línea que sentaría las bases actuales.

Esa vasta máquina negra que desde hace un año descansa en mi comedor fue capaz de cautivarme con su agradable sonido de encendido. Un saludo digital capaz de demostrar el cuidado por el detalle. Un mando que deja en evidencia al de la competencia. Una batería de exclusivos que mantienen su popularidad a lo largo de las generaciones. Un físico de líneas tan duras que se vuelve agresivo, casi antiesté-



La PSP se vendió más rápido que la PS2 y James Allard perdió una apuesta contra N'Gai Croal. Fuente: engadget.

Allard y Gates presentando Zune.
Fuente: PRNewsFoto / Microsoft Corp. / AP Images.

«WHATSAPP, REDES SOCIALES Y FIBRA ÓPTICA. TU PRESENTE TECNOLÓGICO NACE DE LA VISIÓN DEL PRECURSOR DE XBOX LIVE»

tico. Como el de sus predecesoras. Un diseño que me recuerda a los también americanos *muscle cars*. No es casualidad. En Estados Unidos saben muy bien que no basta con ser los mejores, hay que aparentarlo. Y el primer contacto siempre es el visual. Una forma de demostrar al mundo la procedencia de la máquina. Y a su vez, un testigo mudo de la contribución de James Allard al mundo.

Una historia que me hace creer que la caja de la X recibe el trato que se merece. No creo que seamos conscientes de la influencia de la primera Xbox en nuestra cultura. Yo no lo era cuando intentaba vender tarifas de datos en los primeros móviles con Android ni hace un año, cuando adquirí mi primera consola de Microsoft. Porque siempre había comprado Sony, y antes Nintendo. Porque a mi alrededor era lo que se llevaba. Porque recuerdo a fuego las consecuencias nefastas del anillo de la muerte, pero no el esfuerzo titánico que hizo Microsoft por evitar la desaparición de su división *gaming*. Porque leía que Kinect había sido un fracaso, pero no que resultara ser el *gadget* más rápidamente vendido de la historia. Nada me hacía pensar que tras esa consola de físico imponente podría esconderse un legado tan amplio. El legado invisible.

NUESTRAS PUBLICACIONES NO CADUCAN

¿TE HA SABIDO A POCO?

SEMANA TRAS SEMANA SEGUIMOS PUBLICANDO NUEVOS ARTÍCULOS EN WWW.GAMEREPORT.ES ¡Y NO SÓLO ESO! CIENTOS DE PÁGINAS TE ESTÁN ESPERANDO, COMO SIEMPRE, COMPLETAMENTE GRATUITAS.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

